

ชะเอ็ง เอ็ง เออย เอ๋ เอ็ง เอ้ย อยู่เกิดแก้วตา
ลาที่ด้วยความยินดี ที่แม่ได้ครีท เอ้ย ขา

เพลงขอทาน Delivery: ความสำราญแบบส่งตรงถึงบ้าน

เพลงขอทานของชาวจังหวัดตราดนับเป็นมหรสพอย่างเอก สำหรับสร้างความรื่นเริงใจ ในช่วงเวลาอันเป็นมงคล คือวันสงกรานต์ ทั้งนี้ชาวบ้านหาได้สนใจว่าเป็นเพลงของพวกกวนพิกที่ไร้เกียรติ ในทางตรงกันข้าม ชาวบ้านกลับมองว่า คณะเพลงขอทานนั้นนอกจากจะเป็นเครื่องมือสร้างความเป็นกันเองให้ถึงที่แล้ว ยังเป็นเสมือนสะพานที่ทอดไปยังสวรรค์ เพราะเมื่อทำบุญกับคณะเพลงขอทานแล้ว ย่อมไปเกิดบนสวรรค์ชั้นฟ้า

เพลงขอทานเป็นเพลงที่สนุกสนาน จังหวะและคำพาให้เร้าใจรื่นเริงไปตามเพลง ซึ่งทำให้ทั้งผู้ฟังและผู้ร้องผ่อนคลายอารมณ์ไปในตัวด้วย ทั้งนี้เพราะเพลงขอทานนี้มีจังหวะกระชั้นอย่างเพลงชั้นเดียว คือเดินจังหวะจิ้งฉับ – จิ้งฉับตลอดไป เทียบเท่ากับจังหวะเพลงอี่แซวได้ การร้องจึงฟังดูรวดเร็วไม่ยืดเยื้อ ดังนั้นเมื่อได้ฟังก็จะมีความรู้สึกสนุกสนาน บางครั้งผู้ฟังถึงกับออกมารำกับคณะเพลงขอทานก็มี

นอกจากนี้แล้วเพลงขอทาน จังหวัดตราด ยังมีการสอดแทรกอารมณ์ขันในบางบทร้อง ซึ่งนอกจากจะทำให้ทำให้ผู้ฟังเกิดความเพลิดเพลินแล้วยังสร้างรอยยิ้มและเสียงหัวเราะแก่ผู้ฟังได้ด้วย ดังจะยกบทร้องที่ชาวบ้าน (ผู้ฟัง) มักกล่าวถึงเสมอ ๆ

“จะเป็นข้าวสารสักแหล่งแดงสักผล	ขอเชิญแม่สร้างกุศลอุทิศสำหรับ
น้ำอ้อยน้ำตาลข้าวสารฟักแฟง	ของสดของแห้งลูกก็ไม่ว่า
ของสดสดมันหมดเร็วหน่อย	น้ำตาลน้ำอ้อยอยู่ได้ชั่ว
“ไม่ขัดสักกล่องเกล็ดทองสักกลัก	สบู่ซักซักเสื้อผ้า
ผมรับทั้งหมดปรากฏที่มี	น้ำปลากะปิเหล้าและยา”
“กระดาดใบแดงเงินแบงค์ใบละสิบ	ศรัทธาเชิญแม่หยิบใบละห้า
ใบละสิบหยิบไม่ถึง	จะให้ใบละหนึ่งลูกก็ไม่ว่า”

แม่เพลงบางคนหากมีปฏิภาณสามารถด้นเพลงสดได้ก็จะช่วยสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้ฟังได้ เช่น ยายขนุน ทวีผล แม่เพลงขอทาน คณะวัดท่าพริก อดีตนางเอกลิเก ที่สามารถใช้ปฏิภาณด้นกลอนสดได้สร้างความขบขันและให้ผู้ฟังเกิดความนิยมชมชอบ นอกเหนือไปจากเพลงขอทาน เช่น เมื่อชาวบ้านถามว่า ดอกไม้ที่ทัดหูนั้นจะขอได้หรือไม่ แม่เพลงก็จะร้องได้ไปว่า “ดอกสดดอกเหี่ยว ดอกเดียวก็ไม่ได้ จะดอกสดดอกเหี่ยว หรือดอกเหี่ยวก็ไม่ให้”¹⁸ หรือเมื่อในขณะที่ชาวบ้านให้แม่เพลงดื่มน้ำ ชาวบ้านก็กล่าวว่า อย่าดื่มมาก เพราะอาจจะทำให้ปวดปัสสาวะกลางทางได้ แม่เพลงจึงร้องได้ไปว่า “กินน้ำมากไม่กลัวปวด

¹⁸ บันทึกการร้องเพลงขอทาน คณะวัดท่าพริก วันที่ ๑๕ เมษายน ประจำปี ๒๕๔๖ ณ ตลาดสด เทศบาลเมืองตราด

เยียว ก็แค่เสียดายคนเดียวเท่านั้น¹⁹ และตอนท้ายสุดคณะเพลงขอทานเดินไปบอกบุญที่ชอยแห่งหนึ่ง ปรากฏว่าไม่มีใครอยู่บ้านเลย แม่เพลงจึงร้องขึ้นว่า “ถ้าเราขอเงินใครไม่ได้ ก็กลับบ้านใครบ้านมัน” อย่างไรก็ตามแม่เพลงกล่าวว่าในอดีตนั้นครูเพลงขอทานชื่อ ยายช้อง เคยดันเพลงไว้ได้นำขบวนจนแม่เพลงปัจจุบันประทับใจว่า “ไม่เห็นใบแดง”²⁰ ไม่มีแรงเดิน” ซึ่งแม่เพลงหลายคนยังจำได้จนปัจจุบัน

บทบาทของเพลงขอทานในการพัฒนาชุมชน

เพลงขอทานมีความหมายต่อสังคมของชาวตราดทั้งทางตรงคือ การหารายได้สำหรับพัฒนาศาสนสถาน รวมทั้งการพัฒนาจิตใจและทางอ้อมคือการสร้างสำนึกร่วมทางวัฒนธรรมนอกเหนือไปจากบทบาทในด้านบันเทิงดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทในการพัฒนาจิตใจอันจะนำไปสู่การพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

บทบาทในการถ่ายทอดและรักษาประเพณีสงกรานต์

กระบวนการในการสืบทอดประเพณีและวัฒนธรรมจะถ่ายทอดกันมาจากความทรงจำของผู้ที่เชี่ยวชาญด้านขนบธรรมเนียมประเพณีซึ่งเป็นผู้นำทางวัฒนธรรมของชุมชน อาทิ พระสงฆ์ มัคทายก ผู้ใหญ่บ้าน และศิลปินพื้นบ้านซึ่งก็คือพ่อเพลงแม่เพลง วัฒนธรรมที่มีการสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านานหลายชั่วอายุคนย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปบ้างสืบเนื่องมาจากความเจริญทางด้านเทคโนโลยี รวมทั้งทัศนคติของชาวบ้านที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมและความเจริญของสังคม

เนื่องจากว่าเพลงขอทานเป็นเพลงที่คลี่คลายมาจากเพลงที่ต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบในการด้นสดมาเป็นเพลงที่ต้องท่องจำในชั้นหลัง ดังนั้นบทร้องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมจึงยังคงดำรงอยู่ ซึ่งเมื่อผู้ร้องได้ร้องหรือผู้ฟังได้ฟังแต่ละครั้งก็จะช่วยย้ำเตือนความทรงจำ เกี่ยวกับแนวทางในการปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณี และมีส่วนสำคัญที่ช่วยให้วัฒนธรรมของสังคมสมบูรณ์และมั่นคงขึ้น

เมื่อศึกษาบทร้องของเพลงขอทาน จังหวัดตราดแล้ว พบว่าในบทร้องเหล่านั้นมีเนื้อหาที่บันทึกเรื่องราวที่เกี่ยวกับประเพณีสงกรานต์ ดังนั้นการได้ฟังเพลงขอทาน จึงเป็นการเน้นย้ำความทรงจำให้ยึดถือปฏิบัติตามแนวทางของจารีตประเพณีและวัฒนธรรมของนครรวมทั้งมีการ ผนวกบทวิพากษ์เสนอแนะเข้าไปด้วยว่า ขนบธรรมเนียมประเพณีเหล่านั้นคืออะไร และควรจะต้องทำอย่างไร เนื่องจากประเพณีร้องเพลงขอทานนี้เกี่ยวพันกับประเพณีสงกรานต์

ในประเพณีสงกรานต์ของชาวตราด ชาวบ้านจะทำบุญที่วัดในวันสงกรานต์ ๕ วัน โดยเริ่มตั้งแต่ ๑๒ - ๑๖ เมษายน ของทุกปี โดยวันที่ ๑๒ - ๑๔ เมษายน จะเป็นการทำบุญโดยปกติ แต่ในวันที่ ๑๕ เมษายน ช่วงเช้าจะมีพิธีบังสุกุลแก่บรรพบุรุษผู้ล่วงลับ และในตอนสายจะมีพิธีสงฆ์นำพระพุทธรูป และสงฆ์นำพระสงฆ์ผู้ใหญ่ (เจ้าอาวาส) รดน้ำผู้ใหญ่ ต่อจากนั้นคณะเพลงขอทานจะเริ่มซ้อมร้องเพลงที่วัดก่อนออกไปบอกบุญเล็กน้อยเพื่อรื้อฟื้นความจำแล้วจึงออกเดินทางไปบอกบุญตั้งแต่เช้า

¹⁹ คำห้อยน้ำสาธุระณะ ที่ตลาดสดเทศบาลเมืองตราด

²⁰ หมายถึง ธนบัตรใบละ ๑๐๐ บาท ที่เรียกว่าใบแดง เพราะสีของธนบัตร ๑๐๐ บาทจะเป็นสีแดง

จรดคำ ส่วนชาวบ้านทั่วไปก็จะขนทรายเข้าวัดและก่อพระเจดีย์ทราย วันรุ่งขึ้นคือเช้าวันที่ ๑๖ เมษายน ซึ่งเป็นวันทำวันสงกรานต์ มีพิธีทำบุญตักบาตรในตอนเช้า จากนั้นจะมีพิธีฉลองพระเจดีย์ทราย ในตอนบ่ายจะมีการเล่นพื้นบ้าน โดยเฉพาะ “สะบ้าล้อ” ที่บริเวณลานวัด ประเพณีสงกรานต์จึงนับได้ว่าเป็นประเพณีที่สำคัญยิ่งของชาวตราด

ในบทร้องเพลงขอทานนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของประเพณีสงกรานต์ ว่าเป็นประเพณีที่ดีงาม ได้ปฏิบัติสืบต่อกันมาแต่ครั้งปู่ย่าตายาย ควรที่จะร่วมใจกันอนุรักษ์ไว้

ลูกชวนกันมาเที่ยวร้องบอก	ให้พ่อแม่ทั้งหลายรู้ทั่วกัน
อันตรุษสงกรานต์ประเพณี	เมื่อครั้งก่อนเก่าบิดามารดา
ปู่ย่าตายายทำมานาน	สืบลูกสืบหลานถึงวันนี้
ท่านผู้มีพระคุณได้ทำบุญกันต่าง ๆ	ซึ่งเป็นตัวอย่างแห่งความดี
ใจนเลยจะนั่งเฉยอยู่ได้	อันประเพณีของไทยประเสริฐศรี

นอกจากนี้ในบทร้องเพลงขอทานนั้นยังได้บันทึกกิจกรรมต่าง ๆ ที่เนื่องมาจากประเพณีสงกรานต์ว่าจะต้องทำอะไรบ้าง เช่น การก่อพระเจดีย์ทราย การทำบุญตักบาตร การสงฆ์น้ำพระ การรดน้ำผู้ใหญ่ เป็นต้น ดังนี้

" ตามประเพณีมีมา	แต่ครั้งปู่ย่าตายาย
เขาทำกันสนุกสนาน	ทำวันสงกรานต์แล้วก็ปีใหม่
บ้างสร้างเป็นพระหล่อ	บ้างก่อเป็นพระทราย
ช่วยกันทำบุญตักบาตร	อุทิศให้ญาติที่วางวาย
บ้างมีจิตจำนงสงฆ์น้ำพระ	อาบน้้ำชำระวรกาย
บ้างอาบน้้ำให้คนแก่	คราวพ่อคราวแม่ปู่ย่าตายาย "

๒. บทบาทในการเป็นเครื่องมือให้ความรู้และควบคุมสังคม

นอกจากเพลงขอทานจะเป็นการสื่อสารจากวัดถึงชาวบ้านแล้วยังให้ความรู้ทางพระพุทธศาสนาให้กับผู้ที่ได้ยินได้ฟังอีกด้วย ทั้งนี้เพราะพระพุทธศาสนาได้เข้าครอบคลุมวิถีชีวิตของคนไทยในหลายด้าน พุทธศาสนามีอิทธิพลต่อความคิดของชาวบ้านโดยได้ให้คำตอบต่อสิ่งที่น่าสงสัยไว้แล้วอย่างพร้อมมูล²¹ เมื่อได้ฟังแล้วก็จะเห็นแนวทางในการปฏิบัติตน ซึ่งจะช่วยควบคุมให้สังคมมีความสุขได้

๒.๑ ความรู้เกี่ยวกับพุทธประวัติ

๒.๑.๑ เรื่องพระพุทธเจ้ามีจริงหรือไม่?

เพลงขอทานได้ให้คำอธิบายสำหรับผู้ที่ยังสงสัยในเรื่องราวของพระพุทธองค์ ดังบทร้องที่ยืนยันว่าพระพุทธเจ้ามีจริง โดยใช้วิธีการตอบโดยการย้อนถาม หรือ ปฏิปจฉาพยากรณ์ ความว่า

²¹ สุกัญญา ภัทรราชย์, เพลงปฏิพากย์: บทเพลงแห่งปฏิภาณของชาวบ้านไทย, (กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๐) หน้า ๑๒๖.

ไม่กลัวบาป แล้วจึงจะเข้าสู่สมัยของพระองค์²² หรืออาจรับรู้ผ่านเรื่อง พุทธพยากรณ์ หรือ พระปฐมสมโพธิกถา ก็อาจเป็นได้

๒.๒ ความรู้เกี่ยวกับพระไตรปิฎกและคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนา

๒.๒.๑ ความรู้เรื่องทาน

ทานคือการให้ ในทางพระพุทธศาสนาแบ่งทานออกเป็น ๒ ประเภทคือ ให้แก่บุคคล หรือให้เจาะจงจำเพาะตัวผู้หนึ่งผู้หนึ่ง เรียกว่า **ปาฏิบุคคลิกทาน** และให้แก่สงฆ์หรือมุ่งให้เพื่อส่วนรวม เรียกว่า **สังฆทาน** การให้แก่บุคคลที่มีคุณความดีมาก จะมีผลมาก แต่การให้แก่ส่วนรวมหรือสงฆ์มีผลมากกว่าให้แก่บุคคลไม่ว่ากรณีใด ๆ ²³ ประเพณีการร้องเพลงขอทานนี้จัดเป็น สังฆทาน คือทานเพื่อสงฆ์หรือทานเพื่อส่วนรวม ทั้งนี้เพราะการบอกบุญของคณะเพลงขอทานนั้นได้ถวายรายได้ทั้งหมดให้แก่วัด ซึ่งก็หมายถึงพระสงฆ์ การให้ทานนี้คณะเพลงขอทานเห็นว่ามีผลสำคัญต่อพระพุทธศาสนาเพราะ " ศาสนาจะตั้งอยู่ได้ ก็ด้วยอาศัยเนื่องจากทาน "

เพลงขอทานได้กล่าวถึงการทำทานว่าจะทำมากหรือน้อยไม่สำคัญขึ้นอยู่กับความตั้งใจและศรัทธา ทำทานตามกำลังที่มี ดังความว่า

" ขึ้นชื่อว่าบุญแม่อุณจึ่งทำ	จะได้ติดตามอุปการ
มีมากทำมากมีน้อยทำน้อย	เป็นหลักฐาน
การทำบุญนั้นไม่จำกัด	แมจึ่งจัดเป็นไทยทาน
แม่อย่าดูหมิ่นในศีลทาน	ใจจะบานศรัท ... เอ้ย.. ธา "
" เข็ญเกิดแม่อุณอุตหนุนสนอง	ที่มีสิ่งของตามแต่จะให้
มีสิ่งไรก็ให้สิ่งนั้น	ศรัทธาแก่ท่านผู้ครองไตร
เข็ญสลัดตัดตระหนี่	ทำทานตามมีตามได้"

นอกจากนี้ในบทร้องเพลงขอทานยังได้กล่าวถึงผลของการให้ทานนั้นว่าจะช่วยให้ผู้ให้ทานนั้นมีความสุขพ้นจากความทุกข์ เป็นอาหารทางใจ

"ก็ไอ้โรคทั้งหลายเกิดได้ทั้งนั้น	ถึงพระองค์ท่านปลงได้
พันภัยจิตอันตรธาน	แต่โรคในกายของท่านใช้หมดไป
มีความคิดให้ติบางที่โรคก็หาย	ด้วยจิตไม่ฝักใฝ่ในสังขาร
แต่ต้องบำบอดกันไว้บ้าง	เกิดถึงร้องครวญครางจิตไม่สบาย
ฉะนั้นมาทำบุญทำทานให้จิตสะอาด	บุญอาจสามารถเป็นอาหารทางใจ
ถ้าจิตเราดีมีภูมิต้านทาน	โรคอันยังไม่เกิดนั้นอาจจะถอยไป"

²² สุภาพรรณ ณ บางช้าง. วิวัฒนาการวรรณคดีบาลีสายพระสุตตันตปิฎกที่แต่งในประเทศไทย, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๓) หน้า ๓๒๓.

²³ พระราชวรมณี(ประยุทธ์ ปยุตโต). พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ, (กรุงเทพฯ: ธรรมสถานจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๕) หน้า ๔๔๓.

บางครั้งการให้ทานอาจทำให้ผู้ให้พ้นจากโลกียะไปสู่โลกุตระได้

" คุณจะทำทาน	เปรียบเหมือนสะพานข้ามโลกีย์
แม้จะพ้นโลกสงสาร	พ้นความกัณดารเป็นสุข
ผลบุญส่งผลให้แมคงได้ความสุข	ขึ้นชื่อว่าทุกข์คงไม่มี "

นอกจากคณะเพลงขอทานจะแนะนำให้ทำทานโดยกล่าวเป็น "นามธรรม" แล้วยังได้ยกตัวอย่างของผู้ที่ทำทานไว้ในอดีตด้วยว่าได้รับผลบุญอย่างไร ให้เป็น "รูปธรรม" โดยยกตัวอย่างเรื่องราวจากชาดก ชาดกที่ปรากฏในเพลงขอทานปัจจุบันนั้นมีอยู่ ๒ เรื่อง คือ เวสสันดรชาดก และฉัททันตชาดก ซึ่งจะสังเกตได้ว่าชาดกทั้ง ๒ เรื่องนี้ ล้วนเป็นชาดกที่เน้นการบำเพ็ญทานบารมี กล่าวคือในเวสสันดรชาดก พระเวสสันดรทรงบริจาค ช้างคู่บ้านคู่เมืองคือช้างปัจจัยนาคแก่พราหมณ์ที่มาทูลขอจากเมือง กลิงคราษฎร์ อันเป็นเหตุให้ต้องทรงถูกขับออกจากเมือง

" จะกล่าวถึงพระวิโรโฬธสัตว์	กลับชาติมาเป็นพระเวสสันดร
น้ำพระทัยใจท่านก็ดี	สร้างบุญบารมีมิได้หยุดหย่อน
ท่านมีช้างเผือกขาวผ่องอันรื่อง	ชื่อว่าขวัญเมืองเพชรบุญชร
มีคนมาขอท่านก็พอพระทัย	ยกกเชนทร์ให้แก่ราษฎร
การตัดกิเลสก็องค์พระเวสสันดร	ทำทานเกิดอย่าร้อน ...เอ๋ย ...ใจ"

นอกจากพระเวสสันดรจะทรงบริจาคช้างปัจจัยนาคเป็นทานแก่พราหมณ์ที่ทูลขอแล้ว พระองค์ยังทรงบริจาคแม้กระทั่ง พระราชโอรสและพระราชธิดา อันเป็นที่รักของพระองค์ ที่เรียกว่า "บุตรทานบารมี" ตลอดถึงพระมเหสีของพระองค์ ยังผลให้เทพเทวาทังปวงแสดงปาฏิหาริย์เพื่ออำนวยการแก่พระเวสสันดรในการบริจาคทานครั้งนี้ ดังนี้

" เมื่ออยู่เขาวงกตบรรพตคีรี	ชูชกดาชียังตามไป
ขอสองกัณหาพระชาติ	พระกนิษฐ์ประทานให้
แต่ลูกในอกท่านยังยกทำทาน	สองกุมารผู้ร่วมใจ
ยกลูกให้พราหมณ์ ตรวจน้ำใสมือ	ข่าวก็กระพือแดนไตร
พฤกษชาติก็อ่อนแอน	เขาพระสุเมรุก็หัวนไหว
ห้วยธารละหานหิน	กระแสน้ำทั้งห้วยใหญ่
เป็นระลอกกระฉอกฉาน	ทุกตอนแม่น้ำไหล
เทวบนสวรรค์	ต่างก็พากันอำนวยชัย
บ้างก็โปรยบุปผามาลัย	ผ่านภพทองท่านทุกวิมาน
ก็พอใจพระองค์	ก็ทำได้ ...เอ๋ย ..ดี"

การบริจาคทานของพระเวสสันดรนี้เชื่อว่าเป็นการบริจาคอันยิ่งใหญ่ เพราะสามารถละบุคคลที่เป็นที่รักที่สุดได้ ชาวบ้านจึงได้นำมาอ้างอิงถึงให้เป็นแนวทางในการปฏิบัติตาม โดยเน้นการเสีย

สละดับต้นหา ซึ่งชาวบ้านเห็นว่าเป็นเรื่องที่คนทั่วไปทำได้ยาก คนที่ทำได้ควรที่จะเป็นมหาบุรุษ และยอมรับว่าตนเองก็ไม่สามารถที่จะทำได้ให้ถึงกับที่มหาบุรุษนี้เสียสละได้

" เราเราท่านท่านทำกันยังไม่ได้	ยังมีเสียดายที่ให้ท่าน
เราให้กันก็เพียงพอเหมาะ	ให้แต่สิ่งจำเพาะที่เป็นท่าน
เราจะสละทั้งลูกทั้งเมียเสียให้หมด	ให้ปรากฏน่าสงสาร
พระองค์ท่านทำได้ให้เป็นท่าน	มีตำนานเล่า เอ๋ย ... มา"

ส่วนฉันทันตชาดก ซึ่งเป็นชาดกที่ว่าด้วยพระพุทธรองค์ทรงเสวยพระชาติเป็นพระยาช้างฉันทันต์ แห่งป่าหิมพานต์ ที่ยอมให้พรานโสอุดร เลื่อยเอางาของตนทั้งสอง ไปถวาย แด่นางจุลสุภทราธิดาของพระเจ้าพรหมทัต จนพญาช้างชาดใจตายเพราะความเจ็บปวดแสนสาหัส การที่นางจุลสุภทราพยายามเรียกร้องเอางาของพระยาฉันทันต์ให้ได้ ก็เพราะความผูกพยาบาท จ้องเวรต่อพระยาฉันทันต์ที่มีมาแต่ปางก่อน แต่เมื่อได้งามาแล้วก็ไม่ได้รับผลประโยชน์อันใดซ้ำยังโศกเศร้าจนเสียชีวิต พระชาตินี้จึงเป็นพระชาติที่ทรงปริชาด " ท่านชีวิต " ซึ่งเป็นทานที่ยิ่งใหญ่เกินกว่าที่ปุถุชนธรรมดาจะทำได้ดังตัวอย่างในบทร้อง

"ดูแต่ผลศีลผลทาน	มีตำนานมาแต่ปางก่อน
ดูองค์ฉันทันต์พระราชา	ยังให้พรานเลื่อยงาออกมาเป็นท่อนท่อน
ท่านไม่หวั่นสังขารของในกาย	ขอให้เห็นทันตา
เมื่อท่านกลับชาติมาอีกที	จะได้พิเศษเป็นพระเวสสันดร
แม้ทำชาดกยกยวลิ	ออกมาซื้อทาหรณ์
แม้จงตั้งนะโมเรื่องโสอุดร	ทำทานเกิดอย่าร้อน เอ๋ย .. ใจ"

นอกจากชาดกทั้ง ๒ เรื่องดังกล่าวข้างต้นแล้วนั้น เพลงขอทานยังได้อ้างเรื่องราวจากวรรณกรรมเรื่อง "พระมัลลย์" ที่กล่าวถึงพระมัลลย์เถระเป็นผู้มีฤทธิ์สามารถไปนรกสวรรค์ ได้นำเรื่องราวของสัตว์นรกมาบอกแก่หมู่ญาติของสัตว์นรกเหล่านั้น เพื่อให้หมู่ญาติของสัตว์นรกเหล่านั้นทำบุญอุทิศส่วนกุศลไปให้ วันหนึ่งพระมัลลย์เข้าไปในหมู่บ้านเพื่อรับบิณฑบาต ชายยากจนคนหนึ่งได้ถวายเป็นดอกบัว ๘ ดอก แต่พระมัลลย์ด้วยความศรัทธา พระมัลลย์จึงนำดอกบัวนั้นไปบูชาพระเจดีย์จุฬามณีบนสวรรค์ เมื่อไปถึงพระมัลลย์ได้พบกับพระอินทร์ผู้เสด็จมาที่พระเจดีย์นั้น จึงได้ทราบบว่าพระอริยมเด็จพระโพธิสัตว์จะเสด็จมาบูชาพระเจดีย์จุฬามณี ในระหว่างนั้น บรรดาเทพบุตรได้พากันมาที่พระเจดีย์นั้น พระมัลลย์จึงถามพระอินทร์ถึงบุญกรรมที่เทพบุตรเหล่านั้นได้ทำในสมัยที่เป็นมนุษย์ อันเป็นเหตุที่ทำให้บังเกิดในเทวโลก คราวหนึ่งพระมัลลย์ได้เห็น " เทพดาผู้ไกร จรคล้อยจะนัสมัสการ ด้วยบริวารถ้วนร้อย " ²⁴ จึงได้ทูลถามพระอินทร์ว่าเทพบุตรผู้นั้นทำบุญมาด้วยสิ่งใด พระอินทร์จึงตอบว่า เทพผู้นั้น เมื่อ

²⁴ เจ้าฟ้าธรรมธิเบศร, พระมัลลย์คำหลวง, พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานฌาปนกิจศพ นางเจียน ผดุงเกียรติ ณ เมรุวัดมกุฏกษัตริยาราม วันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๑๙. หน้า ๑๑.

ครั้งเป็นมนุษย์ เทพผู้นี้เป็นชายยากจนที่เกี่ยวข้องพญาลีงซีฟ เมื่อเห็นกาบินมา ด้วยจิตสงสารจึงได้ให้ทานกับกาด้วยข้าวก้อนหนึ่ง เมื่อสิ้นชีวิตจึงได้ขึ้นสวรรค์ มีบริวาร ๑๐๐ องค์

"ว่าเทพน้อยมนุษย์ ประดาสุดทลิตา เกี่ยวเกี่ยวพญานรินทร์
ชายเลี้ยงชีวิตนาคมา ให้ทานกาบหึ่งส์ ข้าวก้อนหนึ่งเท่านั้น ม้วย
ดลสวรรค์เสวยสวัสดิ มีบริวารร้อยองค์ ด้วยผลส่งสืบสรรค์"²⁵

เรื่องดังกล่าวข้างต้นนี้ได้มีการอ้างถึงในเพลงขอลานเพื่อโน้มน้าวใจให้คนเห็นถึงตัวอย่างของการทำทานว่ามีอันสงส์อย่างไร ดังความว่า

" ที่ละเล็กที่ละน้อย	บ่อบบ่ยเข้าทำรังจนโตเท่าคชสาร
ข้าวหนึ่งปั้นนั้นให้ทานกับกา	ยังได้นางฟ้าเป็นบริวาร
แม้อย่าดูหมิ่นในศีลทาน	ใจจានจะศรัท ... เอ๋ย .. ธา "

๒.๒.๒ ความรู้เรื่องกรรม

เพลงขอลานกล่าวถึงกรรมว่าเหตุที่ชาตินี้ต้องยากจน ไม่มีความสุขก็เพราะเนื่องมาจากกรรมเก่า ทำบุญมาน้อย ชาตินี้จึงต้องเร่งทำบุญให้มาก ดังนี้

" อดส่ำหือบเหวี่ยงต่างน้ำวันยังค่ำ เพราะผลบุญกรรมเรายังมี
ชาติก่อนเราทำบุญไว้น้อย จึงไม่ค่อยเป็นสุขี "

การที่ชาวบ้านมีความเชื่อเรื่องของกรรมนั้นย่อมทำให้คนในสังคมมีความอ่อนน้อมถ่อมตน ว่านอนสอนง่าย อดทนต่อความทุกข์ยากทั้งนี้เพราะมีคำอธิบายไว้อย่างชัดเจนในชาดกที่นำมาร้อง (ดังกล่าวมาแล้ว) และในพุทธประวัติต่างๆ ว่าก่อนที่จะตรัสรู้เป็นพระพุทธเจ้าได้ก็ต้องผ่านการเวียนว่ายตายเกิด เผชิญกับปัญหาวิบากกรรมต่าง ๆ จนนับครั้งไม่ถ้วน พระพุทธองค์เองยังต้องสั่งสมบุญบารมีหลายพระชาติ จึงจะพบหนทางหลุดพ้นได้ ความทุกข์ยากและความลำบากจึงเป็นสิ่งที่ชาวบ้านยอมรับได้ ทนได้ อธิบายได้ด้วยภูมิปัญญาของชาวบ้านที่สอดคล้องกับความทุกข์ยากของพระพุทธเจ้าที่ได้ทรงบำเพ็ญเพียรบารมีต่าง ๆ มาแล้ว ในทัศนะของผู้ที่เข้าใจในคำสอนของธรรมะ ความทุกข์ยากจึงเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเป็นเพื่อนที่เกิดมาพร้อมกับมนุษย์ ไม่มีวันสิ้นสุด จะดำเนินต่อไปเป็นลูกโซ่ ดังปรากฏในพระชาติต่าง ๆ ของพระพุทธเจ้า และจะระงับได้ด้วยการใส่ใจทำบุญทำทานฟังเทศน์ เพื่อกล่อมเกล่าจิตใจให้สงบ และทนต่อความเป็นจริงในโลกได้²⁶

๒.๒.๓ เรื่องไตรลักษณ์

²⁵ เรื่องเดียวกัน, หน้าเดิม.

²⁶ ปราณี วงศ์เทศ, "นิทานชาดกกับโลกทัศน์ของลาวพวน" พื้นถิ่นพื้นฐาน, (กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม, ๒๕๓๑) หน้า ๑๔๑.

เรื่องไตรลักษณ์นี้ มีพุทธพจน์แสดงหลักไว้ในรูปของกฎธรรมชาติ ว่าดังนี้ " สังขารทั้งปวงไม่เที่ยง สังขารทั้งปวงเป็นทุกข์ ธรรมทั้งปวงเป็นอนัตตา " ไตรลักษณ์นี้ประกอบด้วยสามสิ่งคือ อนิจจตา คือ ความไม่เที่ยง ความไม่คงที่ ความไม่คงตัว ภาวะที่เกิดขึ้นแล้วเสื่อมสลายไป ทุกขตา คือ ความเป็นทุกข์ ภาวะที่ถูกบีบคั้นด้วยการเกิดขึ้นและสลายตัว ภาวะที่กดดัน ผืนและขัดแย้งอยู่ในตัว เพราะปัจจัยที่ปรุงแต่งให้มีสภาพเป็นอย่างนั้นเปลี่ยนแปลงไป จะทำให้คงอยู่ในสภาพนั้นไม่ได้ ภาวะที่ไม่สมบูรณ์มีความบกพร่องอยู่ในตัว ไม่ให้ความสมอยากแท้จริง หรือความพึงพอใจเต็มที่แก่ผู้อยาก ด้วยตัณหา และก่อให้เกิดทุกข์แก่ผู้เข้าไป อยากเข้าไปยึดด้วยตัณหาอุปาทาน อนัตตตา คือ ความเป็นอนัตตา ความไม่ใช่ตัวตน ความไม่มีตัวตนที่แท้จริงของมันเอง²⁷

ในเพลงขอทานนี้พบว่าในบทร้องได้สอดแทรกความรู้เรื่องไตรลักษณ์ไว้ เพื่อให้ผู้ฟังจะความยึดมั่นถือมั่น ด้วยเพราะสิ่งทั้งหลายไม่เที่ยง เป็นทุกข์ และเป็นอนัตตา

" ท่านว่าให้รู้จักหักรู้จักห้ามและข้ามเขต	นั่นแหละเป็นเหตุอันจูงใจ
มาปลดปล่อยลงสังขาร	ไม่มีใครอยู่ได้นานว่าไปไหน
ไม่มีข่าวให้ปรากฏวันทอดใจ	ที่อยู่ได้ไม่ตายใครได้มี
เรามาสมมติและขุดค้น	แวบเดียวก็หล่นหลบหายไป
ไม่ว่ามั่งมีศรีสุขสนุกสนาน	ไม่เคยได้มีถึงพันปีเลิศใส
หรือมีใครร่ำอยู่บ้างมีทางใด	พันปีนี้ยังงใครบอกมา
มีแต่ขาวไม่ถึงร้อย	ถอยลงนี่คงจะสงสัย
จะมาแหวกว่ายไปให้ไกล	มหาสมุทรมันใหญ่ใครเห็นกัน
ตัวกะจ้อยร่อยค่อยได้คิด	เอากันสุดฤทธิ์จะเหิน
จะเข้าอาศัยฝั่งยังจะทัน	อย่าปล่อยให้ตะวันพลันลับแล
เห็นแสงแวบแวบวามยังซาบซึ้ง	เพียงอดีตหนึ่งก็สุขสันต์
จะไปทางใดคงไม่ทัน	กลับหลังหันพลันเปลี่ยนใจ
ใครจะอุ้มไม่ได้ใครหันเอง	อุตุสำหรับกระคับประคองตรองจิต
กลับมาทีละนิดคิดกลับเอง	ท่านบอกทางให้ได้แค่นี้
ใครจะทำดีหรือไม่รับรู้เอง	เกิดแต่ชั่วหัวใจเมื่อใครทำ
ลูกขอแนะนำทำเอาเอง	โปรดแม่แล้วมีศรัทธาเอ๋ย ...ธา"

๒.๒.๔ เรื่องกำเนิดชีวิต

เพลงขอทาน จังหวัดตราด ได้สะท้อนให้เห็นถึงอิทธิพลของพระพุทธศาสนาที่มีต่อเรื่องกำเนิดชีวิต โดยกล่าวว่าสังขารของมนุษย์นี้กำเนิดมาจาก ธาตุดิน ๒๐ ธาตุไฟ ๔ ธาตุน้ำ ๑๒ ธาตุลม ๖

"อย่าทำใจให้ทุกข์ร้อนผ่อนลดลง	เรามาปลดปล่อยเรื่องสังขาร
มีธาตุดินยี่สิบตั้งอยู่ไม่นาน	ไฟอีกสี่นั้นก็หายไ

²⁷ พระราชนิพนธ์ (ประยูร ปยุตโต), พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ, (กรุงเทพฯ: ธรรมสถานจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๕.), หน้า ๘๗.

รวมน้ำสิบสองทำให้โตใหญ่
หมุนเวียนเปลี่ยนไปในสังขาร

ทั้งลมหนาวร้อนชื้นลงได้
เมื่อยังมีความรู้สึกอยู่"

เพลงขอทานนอกจากจะให้ความรู้แก่สังคมแล้วยังได้มีบทบาทในการควบคุมสังคมไปพร้อมๆ กันด้วย โดยเป็นเครื่องมือในการอบรมสั่งสอนคนในสังคมเกี่ยวกับแนวปฏิบัติที่ถูกต้องที่ควรตามที่สังคมกำหนด การให้ความรู้เรื่องพุทธประวัติและคัมภีร์ทางพระพุทธศาสนาก็เพื่อจะให้คนในสังคมยึดมั่นในหลักคำสอนของพระพุทธองค์ ดำเนินรอยตามพระพุทธองค์ ด้วยการปฏิบัติธรรมต่าง ๆ ตามพระธรรมคำสั่งสอน โดยเฉพาะในเพลงขอทาน จังหวัดตราดนี้ จะเน้นประเด็นหลักที่ต้องการจะสอนคือเรื่อง "ทาน" และ "กรรม" เป็นสำคัญ ทั้งนี้เพราะคำสอนเรื่องกรรมจะทำให้คนในสังคมยอมรับสภาพความเป็นไปของตนในชาตินี้โดยอธิบายด้วยเรื่องของกรรม ส่วนคำสอนเรื่องทานนั้นจะช่วยโน้มน้าวให้คนในสังคมรู้จักการให้มากขึ้น อย่างน้อยในการไปบอกบุญของคณะเพลงขอทานนั้นผู้ที่ไม่บริจาคทานก็อาจถูกสังคมตัดสินว่าเป็น คนบาป ได้ เพลงขอทานจึงมีส่วนสำคัญในการให้ความรู้และควบคุมสังคมดังที่ ศิราพร จิตะฐาน ณ ถลาง กล่าวไว้ คติชนเป็นกลไกทางสังคมที่ผู้ใหญ่ใช้ในการอบรมสั่งสอนลูกหลานให้ทราบถึงมาตรฐานทางจริยธรรม พฤติกรรมที่สังคมยกย่อง พฤติกรรมที่สังคมประณาม และแม้ว่ายุคสมัยจะเปลี่ยนไป คติชนก็ยังเป็น "เครื่องมือ" ที่ใช้ในการอบรมสั่งสอนอยู่ ไม่ว่าจะในสมัยใด แม้ว่าเนื้อหาของ การอบรมสั่งสอนจะเปลี่ยนไปตามค่านิยมของแต่ละสมัย²⁸

๓. บทบาทในการสร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของชุมชน

๓.๑ ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของชาวไทยในจังหวัดตราด

ในการออกบอกบุญแต่ละครั้งนั้น คณะเพลงขอทานจะรวบรวมชาวเพลงก่อนในเบื้องต้นเพื่อรวมกลุ่มกันสำหรับตั้งเป็นคณะเพลง อย่างไรก็ตามในการรวบรวมสมัครพรรคพวกนั้นก็ไม่ได้บังคับแต่อย่างใด โดยมากจะเสนอตัวกันก่อนที่จะเอ่ยปากขอแรงกัน

"คีนี่พวกผมที่ยินดี	ร่วมสามัคคีร่วมกันมา
บ้านนี้แล้วก็ไปบ้านหน้า	บอกบุญทั่วกันทุกเคหา
มิได้ล่าเอียงเบี่ยงบิด	ถือสุจริตร่วมกันมา
ได้บ้านนี้แล้วได้บ้านนั้น	ประสบกันนานา
มิได้เลือกที่รักมักที่ชัง	ด้วยตั้งใจเป็นกลางพวกผมมา"

ส่วนผู้ที่ไม่มีความสามารถทางดนตรีหรือการร้องก็จะแสดงความสามัคคีด้วยการทำบุญกับคณะเพลง โดยไม่จำกัดเชื้อชาติ ศาสนา ดังจะเห็นได้จากบทร้องของเพลงขอทานบทหนึ่งที่ว่า

"ให้ปวงสัตว์โลกวิปโยคให้ร่มเย็น	อย่ามีกรรมมีเวรรักษากายรักษาใจ
แต่ท่านไม่บังคับใครจะนับถืออะไร	เพียงแต่บอกทางให้ไม่ว่ากัน
แต่สิ่งที่ดีเราควรมีสติดำรงแต่ชอบ	เราควรมีไข่มิชอบระบอบการ

²⁸ ศิราพร จิตะฐาน ณ ถลาง, ในท้องถิ่นมีนิทานและการละเล่น. (กรุงเทพฯ: มติชน, ๒๕๓๗) หน้า ๘๕.

ที่แน่นอนว่ารักษาศิลปะทำทานจะสุขสันต์ จะเป็นชนได้ขึ้นวิมานสำราญ เอ๋ย .. ใจ"

การกระทำดังกล่าวจึงแสดงถึงความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในชุมชนผู้เขียนสังเกตว่าในการบริจาคทานของชาวบ้านนั้น หากเป็นชาวบ้านต่างถิ่นมาบอกบุญโดยมากชาวบ้านจะบริจาคไม่มาก คือประมาณ ๒๐ - ๕๐ บาท แต่หากเป็นชาวบ้านในหมู่บ้านเดียวกัน จะบริจาคตั้งแต่ ๑๐๐ - ๕๐๐ บาท ขึ้นไป

เมื่อคณะเพลงขอทานเข้าไปบอกบุญนอกหมู่บ้าน และหมู่บ้านที่ไปนั้นมีชาวบ้านที่เคยอยู่หมู่บ้านเดียวกับคณะเพลงไปอาศัยอยู่ ชาวบ้านผู้นั้นก็จะทักทายและให้การต้อนรับคณะเพลงเป็นอย่างดี โดยอาจจะอำนวยความสะดวกเช่น จัดหาอาหารมารับรอง หรือ แนะนำบ้านต่อ ๆ ไป หรือเตือนว่าบ้านไหนมีสุนัข ในบางครั้งชาวบ้านนั้นอาจถึงกับร่วมบอกบุญไปกับคณะเพลงขอทานด้วยก็มี ซึ่งเป็นเสมือนเครือข่ายของชุมชนที่ต้องการจะช่วยบ้านเกิด แสดงให้เห็นถึงความสำนึกร่วมทางวัฒนธรรมเดียวกันที่มีเพลงขอทานเป็นสื่อกลาง

๓.๑ ความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันระหว่างชาวไทยกับชาวชองในจังหวัดตราด

เพลงขอทานนอกจากจะช่วยสร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันระหว่างชาวตราดด้วยกันแล้ว เพลงขอทานยังช่วยเป็นสื่อในการผสมผสานความสัมพันธ์โดยการหลอมรวมชาวชองกับชาวไทยเข้าด้วยกัน เช่นที่บ้านทุ่งไถ่ดัก ตะทำกุ่ม มีกลุ่มชาติพันธุ์ชอง ซึ่งเป็นชนกลุ่มน้อยอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก ชาวชองที่ได้หันมานับถือพระพุทธศาสนาควบคู่ไปกับการนับถือผี เพื่อสมาคมกับคนไทยและสามารถรักษาชาติพันธุ์ของตนต่อไปได้ ชาวชองส่วนหนึ่งจึงได้เรียนรู้เพลงขอทานจากกลุ่มคนไทยเพื่อสร้างความกลมกลืนทางวัฒนธรรม และเมื่อถึงเทศกาลสงกรานต์ชาวชองก็จะออกมาร่วมกับคณะเพลงของคนไทยไปบอกบุญด้วย แต่อย่างไรก็ตาม พ่อเพลงแม่เพลงขอทานชาวไทยในยุคแรกๆ ได้ล้มหายตายจากไปแล้ว คนไทยเองก็ไม่ใคร่จะสืบทอดเพลงขอทาน ตรงกันข้ามกับชาวชองที่กลับมีบทบาททางวัฒนธรรมมากขึ้น สืบทอดเพลงขอทานมากขึ้นด้วยแรงศรัทธาที่มีต่อพระพุทธศาสนา ดังนั้นจึงทำให้พ่อเพลงแม่เพลงขอทานที่บ้านทุ่งไถ่ดักในวันนี้ เป็นคนไทยเชื้อสายชองแทบทั้งสิ้น

๔. บทบาทการแจ้งข่าวคราวกิจกรรมต่าง ๆ ของวัดสู่ชุมชน

เพลงขอทานจัดได้ว่าเป็นสื่อพื้นบ้านประเภทหนึ่ง วัดขาดแคลนสิ่งใดคณะเพลงขอทานจะแจ้งข่าวสารนี้ให้แก่ชุมชนในเทศกาลสงกรานต์

" แจ้วแจ้วแจ้วมาตามสายนอก	เมื่อย่าอิดอย่าอดแม่คุณชา
วันนี้ปีใหม่วันสงกรานต์	พวกเราชาวบ้านขอเงินตรา "

ทั้งนี้เพราะคณะเพลงขอทานเป็นเสมือนสายสัมพันธ์ระหว่างบ้านกับวัด เมื่อวัดขาดแคลนสิ่งใด ต้องการสิ่งใด ก็จะทำพิธีขอเพลงแม่เพลงขอทานขับร้องบรรยายสภาพความขาดแคลนของวัดเพื่อแจ้งให้ชาวบ้านทราบ และร่วมบริจาคทาน โดยฝากไปกับคณะเพลงขอทาน ทั้งนี้เพราะเนื่องจากข้อจำกัดทางพระวินัยพระสงฆ์จึงไม่สามารถจะบอกบุญกับชาวบ้านโดยตรงได้

"แม่จะดำริให้ทานแบ่งปันสิ่งของ	เป็นเงินเป็นทองของจำเป็น
จะได้บำบัดขจัดความยาก	การเป็นพระท่านลำบากเราแลเห็น
ท่านจะไปเรียกร้องของจำเป็น	มันมีกฎมีเกณฑ์เป็นกรอบการ "

ในอดีตนั้นชาวบ้านมักบริจาคข้าวสาร อาหารแห้ง ผลไม้ต่าง ๆ แก่คณะเพลงขอทาน โดยเฉพาะข้าวสารนั้นจะเป็นสิ่งที่นิยมทำทานกันมากที่สุด ทั้งนี้เพราะชาวบ้านในจังหวัดตราดส่วนใหญ่เป็นชาวนา ดังนั้นแม้ว่าจะยากจนอย่างไรก็จะมีข้าวสารติดบ้านไว้ นอกเหนือจากข้าวสาร "น้ำตาล" เป็นของที่หายาก จึงนิยมขอรับบริจาค

" น้ำอ้อยน้ำตาลข้าวสารพักแวง	ของสดของแห้งลูกก็ไม่ว่า
ของสดสดนะมันหมดเร็วหนอย	น้ำตาลน้ำอ้อยอยู่ได้ช้า "

ปัจจุบันเมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไป การทำนาลดลงไปเพราะชาวบ้านรุ่นใหม่ได้รับการศึกษาที่สูงขึ้นและเนื่องจากผลกระทบในเรื่องราคาข้าวตกต่ำจึงทำให้การทำนาน้อยลง การบริจาคทานในระยะหลังจึงเป็นเงินทั้งสิ้น แต่อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันนี้ทางวัดก็ต้องการเงินมากกว่าข้าวสารอาหารแห้ง ทั้งนี้เพื่อเป็นกำลังทรัพย์ในการสร้างศาสนสถานของวัดต่อไป

" แต่การขอทานนั้นมีประโยชน์ สร้างวัดสร้างโบสถ์ที่อาศัย	
ไทยทานส่วนรวมร่วมกันเป็นก้อน	สร้างของถาวรไว้ทั่วไป
วัดวาอารามคร่ำคร่า	แม่เมื่อได้เงินมาก็สร้างใหม่
ที่โหมงจากก็ปลดเปลื้อง	เปลี่ยนเป็นกระเบื้องให้สุกใส
จะได้เจริญเงินเรามี	เชิญร่วมสามัคคีกันเกิดนาย
จะจัดให้เด่นเห็นทันตา	สำหรับเมื่อคนจะมาและคนจะไป
จะได้ชื่นนัยน์ตาศรัทธาเกิดนาย	ผลบุญจะได้ เอ๋ย..... ดี"

จากสถิติการร้องเพลงขอทาน ของคณะเพลงขอทาน จังหวัดตราด ส่วนหนึ่ง ในเทศกาลสงกรานต์ เมื่อปีที่ผ่านมา (พ.ศ.๒๕๕๖) ปรากฏว่า คณะเพลงขอทานวัดท่าพริกออกร้องเพลง ๓ วัด แบ่งเป็นภายในหมู่บ้าน ๑ วัน และต่างหมู่บ้าน ๒ วัน ได้เงินทั้งสิ้นประมาณ ๕๐,๐๐๐ บาท คณะเพลงขอทานวัดสุวรรณภักดี ออกร้องเพลง ๒ วัน แบ่งเป็นภายในหมู่บ้าน ๑ วัน นอกหมู่บ้าน ๑ วัน ได้เงินทั้งสิ้นประมาณ ๘,๐๐๐ บาท แม่เพลงส่วนใหญ่กล่าวว่ารายได้จากการบอกบุญในปีนี้ลดลงกว่าเดิม อาจเป็นเพราะมีการเดินทางออกไปร้องตามสถานที่ต่าง ๆ น้อยลงกว่าเดิม เพราะเนื่องจากขรอลง และอาจเป็นผลกระทบมาจากภาวะเศรษฐกิจ ซึ่งตามปกติทั้งเทศกาลสงกรานต์จะได้รายได้ ๕๐,๐๐๐ บาท เป็นอย่างน้อย

อย่างไรก็ตามเงินรายได้ทั้งหมดจากการบอกบุญเหล่านี้ คณะเพลงก็ได้ถวายให้แก่วัด ส่วนทางวัดจะนำไปจัดการอย่างไร จะต้องมีการปรึกษารั้วหรือระหว่างเจ้าอาวาสกับคณะเพลงขอทาน ก่อนออกไปบอกบุญว่า ในปีนี้จะต้องการนำรายได้ไปใช้ในกิจการใดของวัด เพื่อที่จะได้นำไปชี้แจง หรือ “ชูประเด็น” แก่ผู้ที่จะให้ทานได้ เช่น ในปีนี้ต้องการรายได้สำหรับสร้างโบสถ์ ปีหน้าต้องการรายได้ สำหรับสร้างศาลาการเปรียญ ปีต่อไปต้องการรายได้สำหรับสร้างฌาปนสถาน เป็นต้น ซึ่งศาสนสถาน เหล่านี้จะใช้เวลาสร้างล้วนแล้วแต่ไม่น้อยกว่า ๑ ปี ดังนั้นในการสร้างศาสนสถาน ๑ หลัง อาจจะเป็น ประเด็นสำหรับให้ “ชู” ได้หลายปี เพราะต้องใช้กำลังทรัพย์เป็นจำนวนมากในการก่อสร้าง

๕. บทบาทในการให้ความหวังเพื่อชดเชยสิ่งที่ขาดแคลนในสภาพปัจจุบัน

เนื่องจากสังคมของชาวตราด ส่วนใหญ่เป็นสังคมเกษตรกรรม ทำไร่ไถนามาแต่ครั้งอดีต แม้ชีวิตจะไม่ยากแค้นแสนเข็ญ แต่เมื่อเปรียบเทียบกับชนชั้นขุนนาง หรือพ่อค้าแล้วยังห่างไกลกันนัก ชาวบ้านจึงต้องการชีวิตที่ดีกว่าเพื่อความสุขสบายของลูกหลานในอนาคต แต่ก็ยอมรับสภาพในชาตินี้ เพราะเชื่อว่าเป็นผลของ “กรรม” ดังนั้นอนุภาคการให้พรในเพลงขอทาน จึงเป็นอนุภาคสำคัญที่ผู้ฟัง ต้องการฟัง และมีความคาดหวังว่าจะเกิดขึ้นจริง โดยเชื่อว่าหากไม่เกิดผลในชาตินี้ ก็คาดว่าจะเกิด ในชาติหน้า

อนุภาคการให้พรมักจะกล่าวถึงอานิสงส์ของการให้ทาน ซึ่งจะมีผลในเชิงจิตวิทยา คือ พยายามชดเชยหรือทดแทนความทุกข์ยากที่เกิดขึ้นในชาตินี้ โดยเตรียมความพร้อมไว้ก่อน ดังนี้

“ เข็ญม่อตสำหรับสละทรัพย์สร้างมั่งหวังดี	สร้างบุญบารมีเป็นเสบียง
ไปภายภาคหน้าบุญจะให้	นำส่งเป็นทางที่ตรงไม่เอนเอียง ”

อนุภาคการให้พรนี้จะสะท้อนความคาดหวังของคนในสังคม หรือสิ่งที่ขาดแคลนในสังคม หากคนในสังคมต้องการสิ่งใด อนุภาคการให้พรก็จะเข้าไปเติมเต็มสิ่งนั้น เพื่อให้ผู้ฟังอึดใจภายหลังจากการให้ทาน ความจริงสิ่งที่คณะขอทานอวยพรนั้น เมื่อได้ฟังก็เหมือนกับได้บรรลุความต้องการ ภายในจินตนาการในช่วงขณะจิตนั้นแล้ว อย่างไรก็ตามก็ไม่ได้หมายความว่าทุกคนในสังคมจะมีความคาดหวังทุกอย่างดังกล่าว แต่การที่คณะเพลงขอทานเลือกสิ่งที่จะให้พร ย่อมหมายความว่า เป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่ในสังคมต้องการ ซึ่งบางอย่างอาจ “โดนใจ” ผู้ฟังก็ได้

ตัวอย่างพรที่หวังประโยชน์ปัจจุบัน

“ ขอให้ร่ำรวยขอให้ทรัพย์สิน	ไหลมาเทมา
ดั่งน้ำเรื่องรอง	ดั่งล่องธารา
จบหัวจบเกล้าไปรดนำมา	ลูกรักจะพา เอ๋ย ไป”
“ มีลูกหญิงขอให้สอนง่าย	ถ้ามีลูกชายขอให้โอบอ้อม
ปวดหัวตัวร้อน	แม่จำอย่าได้มี”
“ ถ้ามีบุตรหญิงขอให้ว่าง่าย	ขอให้มียุตรชายทั้งชายชวา

อยู่ดีกินดีกว่านี้หนา

ก็สู้รักต้องลา...เอ๋ย...ไป "

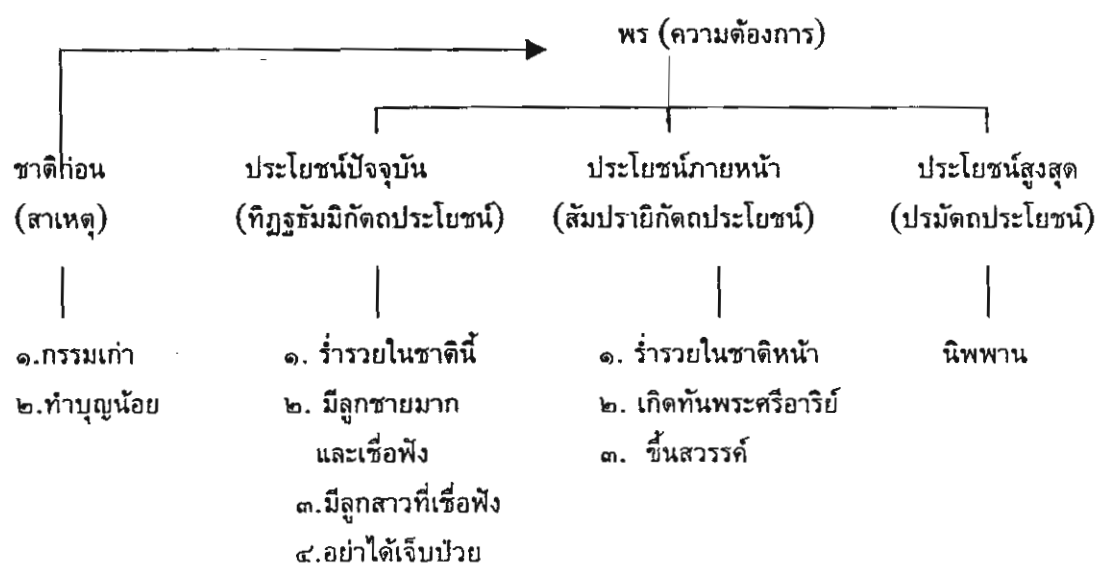
ตัวอย่างพรที่หวังประโยชน์ภายนอก

" ยามจะให้จึงตั้งใจ	อุทิศเพื่อเครื่องอาภรณ์จิตศรัทธา
เกิดชาติใดใดขออย่าได้ยากจน	ขอบุญกุศลแห่งตัวข้า "
" เช่นเมื่อสร้างกุศลไปข้างหน้า	เหมือนดังได้เคหาที่ใดใหญ่ "
" ถ้าเกิดชาติใดขอใจจำนง	อยู่ในพุทธองค์พระสัมมา "
" เมื่อยามวางวายก็จะได้เป็นผล	พาท่านไปพลเมืองวิมาน "
" ที่แน่นแน่วรักษาศีลทำทานจะสุขสันต์	จะเป็นชนได้ขึ้นวิมานสำราญ เอ๋ย ใจ "

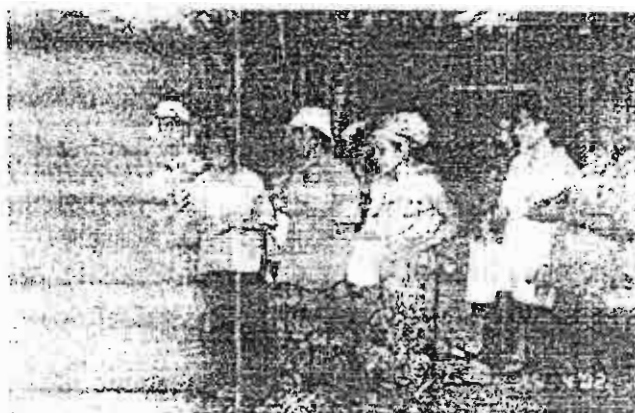
ตัวอย่างพรที่หวังประโยชน์สูงสุด

" มีมากทำมากมีน้อยทำน้อย	อย่าให้ลูกคอยอยู่นาน
ขอให้บุญนำส่งตรงนิพพาน	จะได้สำราญ เอ๋ย ใจ "

แผนผังจำแนกพรของคณะเพลงขอทาน



ความเชื่อเรื่องอานิสงส์มีส่วนทำให้คนในชุมชนยอมรับในสภาพปัจจุบันและจินตนาการไปถึงความสุขในชาติภพหน้า ซึ่งจะทำให้สังคมสงบสุข บทบาทนี้จะช่วยให้คนในสังคมมีกำลังใจในการที่จะดำเนินชีวิตต่อไปและกระตุ้นเตือนให้ทำความดี เพื่อที่จะได้พบกับสิ่งที่ดีที่ตนคาดหวังว่ากำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต



ภาพที่ ๒๒. พระภิกษุสงฆ์วัดสุวรรณภักดี ขณะกำลังบอกบุญในเทศกาลสงกรานต์

บทเพลงบทบาทของเพลงขอทานจังหวัดตราด จะเห็นว่าเพลงขอทานนี้มีบทบาทที่เกื้อหนุนการพัฒนาจิตใจ วิถีชีวิตและสังคมของชาวบ้านเป็นอย่างดี โดยการให้ความรู้และเผยแผ่ธรรมะแก่ชาวบ้านเกี่ยวกับหลักปฏิบัติและหลักธรรมต่างๆ ในพระพุทธศาสนา นอกเหนือไปจากการให้คำแนะนำแก่ชาวบ้านเกี่ยวกับวิถีปฏิบัติถ่ายทอดและรักษาประเพณีสงกรานต์จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนรุ่นหนึ่ง ทำให้คนในสังคมมีจิตสำนึกต่อขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของกลุ่มชน ตลอดจนมีบทบาทในการสร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของชุมชนเพื่อความสามัคคี บทบาทในการแจ้งข่าวคราวกิจกรรมต่าง ๆ ของวัดสู่ชุมชน รวมทั้ง บทบาทในการให้ความหวังเพื่อชดเชยสิ่งที่ขาดแคลนในสภาพปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของเพลงขอทาน จังหวัดตราด ที่มีใช้เพลงที่เสพเพียงเพื่อความบันเทิงเริงรมย์เท่านั้น

จากประเพณีสู่การแสดง: เวทีที่เปลี่ยนไปของเพลงขอทานในวันนี้

ปัจจุบันเพลงขอทาน จังหวัดตราด มีการปรับเปลี่ยนโอกาสในการร้อง โดยเปิดโอกาสในการร้องมากขึ้นโดยไม่จำกัดว่า จะต้องร้องเฉพาะในเทศกาลสงกรานต์ดังเช่นอดีตอีกต่อไป ด้วยแนวคิดที่ว่าการทำงานบุญให้ทานไม่จำเป็นต้องเป็นวันสงกรานต์ได้เท่านั้น หากแต่ยังคงมีจุดมุ่งหมายเดิมไม่เปลี่ยนแปลง คือมุ่งนำเงินรายได้ถวายเป็นไทยทานแก่วัดเช่นเดิม อย่างไรก็ตาม การร้องเพลงขอทานนอกเทศกาลสงกรานต์นี้ก็ขึ้นอยู่กับตัวของพ่อเพลงแม่เพลงเป็นสำคัญด้วย

ตัวอย่างเช่น งานวางศิลาฤกษ์ศาลาการเปรียญของวัดสุวรรณภักดี จ.ตราด ได้จัดคณะเพลงขอทานของวัด ต้อนรับคณะผ้าป่าสามัคคีที่มาจากกรุงเทพฯ ทั้งนี้เพราะท่านเจ้าอาวาสและชาวบ้านเห็นพ้องกันว่าเพลงขอทานเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านของหมู่บ้าน อีกทั้งเป็นโอกาสอันดีที่จะได้รับทุนทรัพย์เพิ่มเติมนอกเหนือไปจากผ้าป่าสามัคคี

ในงานฝังลูกนิมิต ของวัดบำไรน จังหวัดตราด เช่นกัน ทางวัดท่าพริกได้จัดคณะผ้าป่าสามัคคีสำหรับไปทอด ณ วัดบำไรน เพราะเจ้าอาวาสวัดบำไรนเคยบวชอยู่ที่วัดท่าพริก ชาวบ้านจึงพร้อมใจกันจัดคณะผ้าป่าสามัคคีไปถวาย การไปในครั้งนั้นมีแม่เพลงขอทานไปด้วย เมื่อไปถึงที่วัดแล้วจึงนิมนต์ตั้งวงร้องเพลงขอทานอยู่หน้าพระอุโบสถ เพื่อหารายได้กลับไปวัดท่าพริกสำหรับสมทบทุนในการสร้างศาลาการเปรียญของวัด

ล่าสุดในงานกีฬาผู้สูงอายุ จังหวัดตราด ประจำปี ๒๕๔๖ จัดโดยองค์การบริหารส่วนจังหวัดตราด ได้แจ้งให้แต่ละหมู่บ้านจัดการแสดงสำหรับแสดงบนเวทีใหญ่ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดตราด ซึ่งบางหมู่บ้านก็จะเต้นประกอบเพลงลูกทุ่ง บางหมู่บ้านก็จะรำวง สำหรับตำบลเนินทรายได้นำเพลงขอทาน เป็นการแสดงบนเวที การแสดงในครั้งนั้นคณะเพลงขอทานได้รับเงินเป็นจำนวนหลายพันบาท ซึ่งคณะเพลงขอทานกล่าวว่านำเงินไปถวายวัดต่อไป

เพลงขอทานจังหวัดตราดนี้กำลังจะหมดไปพร้อมกับพ่อเพลงแม่เพลง เพราะเนื่องจากปัญหาการสืบทอดเพลงขอทาน ที่ไม่มีใครสนใจที่จะสืบทอดสิ่งเหล่านี้ไว้ ผู้ที่สนใจศึกษาเพลงเหล่านี้ก็ล้วนแต่มีวัยใกล้เคียงกับพ่อเพลงแม่เพลง นอกจากนี้แล้วผลจากการปฏิรูปการศึกษาทำให้ครูอาจารย์สนใจที่จะนำเพลงขอทานในฐานะเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นเข้าไปสอนในสถานศึกษา แต่อย่างไรก็ตามการศึกษาเพลงขอทานในลักษณะนี้ผลที่ได้รับก็จะมีเพียงแค่เด็กสามารถสืบทอดบทร้องและทำนองเพลงขอทานได้ หากแต่บทบาทของเพลงขอทานที่มีต่อสังคม ความศรัทธาที่เป็นเหตุกำเนิดของเพลงขอทานอาจจะไม่เกิดขึ้น และเมื่อเป็นเช่นนั้นเพลง ขอทาน จังหวัดตราด คงจะสูญหายไปไม่ช้า

บรรณานุกรม

จังหวัดตราด งานฉลอง ๒๕ พุทธศตวรรษ, มปท, ๒๕๐๐.

ธรรมธิเบศร,เจ้าฟ้า, พระมาลัยคำหลวง, พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานฉานปกิจศพ นางเจียน ผดุงเกียรติ ณ เมรุวัดมกุฏกษัตริยาราม วันที่ ๑๕ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๑๙. หน้า ๑๑.

บุญเดิม พันรอบ และภาณี มหาวรรณ, การสำรวจลักษณะสังคมและวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคตะวันออก, ชลบุรี : โครงการวิจัยภาษาและวัฒนธรรมพื้นบ้านภาคตะวันออก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน, ๒๕๒๒.

ปรานี วงศ์เทศ, "นิทานชาดกกับโลกทัศน์ของลาวพวน" พื้นถิ่นพื้นฐาน, กรุงเทพฯ: ศิลปวัฒนธรรม, ๒๕๓๑.

พระราชมุนี (ประยุทธ์ ปยุตโต), พุทธธรรม ฉบับปรับปรุงและขยายความ, กรุงเทพฯ:ธรรมสถานจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๕.

ศิริพร จิตะฐาน ณ ถลาง, ในท้องถิ่นมีนิทานและการละเล่น. กรุงเทพฯ: มติชน, ๒๕๓๗.

สมฤดี มณีรัตน์. "ชนไก่: ภาพสะท้อนสังคมและวัฒนธรรม กรณีศึกษา บ้านไร่พรหม ค.ท่าพรหม อ.เมือง จ.ตราด " สารนิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชามานุษยวิทยา คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๓๕. หน้า ๒๓.

สุกัญญา ภัทรราชย์, เพลงปฏิพากย์: บทเพลงแห่งปฏิภาณของชาวบ้านไทย, กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๐.

สุกัญญา สุฉายา , " เพลงหน้าออกพรรษา "คอลัมน์ ฟินใจไทย ใน เนชั่นสุดสัปดาห์ ฉบับที่ ๔๙๐ ๒๒ - ๒๘ ตุลาคม ๒๕๔๑.

_____. เพลงพื้นบ้านศึกษา. กรุงเทพฯ : โครงการตำราคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , ๒๕๔๓.

สุภาพรณ ณ บางช้าง. วิวัฒนาการวรรณคดีบาลีสายพระสุตตันตปิฎกที่แต่งในประเทศไทย, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๓.

สุมาลย์ เรืองเดช, เพลงพื้นเมืองจากพนมทวน , กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู,

๒๕๑๘.

เอนก นาวิกมูล. เพลงนอกศตวรรษ. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ, ๒๕๒๗.

วิทยากร

กิมโห๊ะ ขำสม , นาง. อายุ ๗๒ ปี บ้านเลขที่ ๖๐/๑ หมู่ ๖ ต.ท่าพริก อ. เมือง จ.ตราด
 ชนุน ทวีผล , นาง. อายุ ๗๖ ปี บ้านเลขที่ ๒๓ หมู่ ๕ ต.ท่าพริก อ.เมือง จ.ตราด
 ฉล่อม วิจิตรสมบัติ , นาย. อายุ ๖๕ ปี บ้านเลขที่ ๕๖ / ๑ หมู่ ๖ ต.เนินทราย อ.เมือง จ.ตราด
 ด็ก โอวาท , นาง. อายุ ๗๗ ปี บ้านเลขที่ ๗๐ หมู่ ๖ ต.ท่าพริก อ.เมือง จ.ตราด
 นี เจริญสุข , นาง. อายุ ๗๓ ปี บ้านเลขที่ ๘ หมู่ ๔ ต. ท่ากุ่ม อ.เมือง จ. ตราด
 ประวิทย์ เกษโกวิท , นาย. อายุ ๕๖ ปี บ้านเลขที่ ๗๔ หมู่ ๖ ต.เนินทราย อ.เมือง จ.ตราด
 พูน สุนทรธรรม , นาง. อายุ ๗๒ ปี บ้านเลขที่ ๘๗ หมู่ ๖ ต.ท่าพริก อ.เมือง จ.ตราด
 และ สงวนหงษ์ , นาง. อายุ ๗๑ ปี บ้านเลขที่ ๗๘ หมู่ ๖ ต.เนินทราย อ.เมือง จ. ตราด
 สมบัติ ผากำเนิด อายุ ๖๔ ปี ต.หนองคันทรอ อ.เมือง จ.ตราด
 เสนาะ สงวนหงษ์ , นาง. อายุ ๖๕ ปี บ้านเลขที่ ๑๔ หมู่ ๔ ต.ท่ากุ่ม อ.เมือง จ.ตราด
 ศิริ วิจิตรสมบัติ , นาย. อายุ ๗๘ ปี บ้านเลขที่ ๑ หมู่ ๖ ต.เนินทราย อ.เมือง จ.ตราด
 ออน สู้ขัง , นาง . อายุ ๖๔ ปี บ้านเลขที่ ๓ หมู่ ๔ ต.ท่ากุ่ม อ.เมือง จ. ตราด
 อุทัย เจริญพืช , นาย. อายุ ๖๓ ปี บ้านเลขที่ ๘๘ หมู่ ๕ ต.ห้วยแร้ง อ.เมือง จ.ตราด
 เอี่ยม สงวนหงษ์ , นาย. อายุ ๗๓ ปี บ้านเลขที่ ๒๗ หมู่ ๖ ต.เนินทราย อ.เมือง จ.ตราด

ปริศนาคำทาย: ภูมิปัญญาทางภาษาในยุคโลกาภิวัตน์

ศิริพร ภักดีผาสุข

ในปัจจุบันความคิดเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นที่สนใจในสังคมไทย รวมถึงในวงวิชาการ เป็นที่เข้าใจกันว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสิ่งที่ช่วยทดแทนการไหลบ่าของกระแสโลกาภิวัตน์ในสังคมไทย ความคิดดังกล่าวนี้เป็นที่กล่าวถึงกันอย่างกว้างขวาง อย่างไรก็ตาม ไม่จำเป็นเสมอไปว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นจะต้องเป็นสิ่งซึ่งตรงกันข้ามและแปลกแยกกับวัฒนธรรมโลกาภิวัตน์ แท้ที่จริงแล้ว การรู้จักเลือกรับและปรับประยุกต์กระแสโลกาภิวัตน์ให้เข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่นกลับเป็นลักษณะสำคัญประการหนึ่งของภูมิปัญญาไทย

ปริศนาคำทายเป็นภูมิปัญญาทางภาษาซึ่งแสดงให้เห็นถึงพลวัตและปฏิสัมพันธ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่นกับกระแสโลกาภิวัตน์และรวมไปถึงเทคโนโลยีสมัยใหม่ บทความนี้มุ่งวิเคราะห์การใช้ปริศนาคำทายสองกลุ่มคือ ปริศนาอะไรเอ่ยร่วมสมัย และ ปริศนาผะหมี่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเลือกรับและรู้จักปรับประยุกต์กระแสวัฒนธรรมโลกให้เข้ากับการละเล่นทางภาษาของไทย พลวัตและปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวถือเป็นตัวอย่างของการผสมผสานทางวัฒนธรรม (hybridization) (Nederveen Pieterse 1995) และการผสมผสานความเป็นท้องถิ่นกับกระแสวัฒนธรรมโลก หรือที่มีผู้สร้างศัพท์เรียกว่า “Glocalization” (Robertson 1995) ในสังคมไทย

ปริศนาคำทายไทย

คนไทยรู้จักการเล่นทายปริศนามาเป็นเวลานาน ปริศนาที่คนไทยคุ้นเคย คือปริศนาอะไรเอ่ยซึ่งมักจะเป็นร้อยแก้วที่มีสัมผัสคล้องจอง นอกจากปริศนาอะไรเอ่ยแล้ว ในวัฒนธรรมไทยยังมีปริศนาประเภทอื่น ๆ ที่น่าสนใจอีกหลายประเภท แต่ที่จะวิเคราะห์ในการศึกษานี้คือ ปริศนาที่เรียกว่า ผะหมี่ ซึ่งในบางท้องถิ่นเรียกว่า โจ๊ก ดังจะกล่าวถึงในรายละเอียดดังนี้

อะไรเอ่ย

อะไรเอ่ย คือ กลุ่มของปริศนาคำทายที่ขึ้นต้นด้วยสูตร (Formula) ว่า “อะไรเอ่ย...” ส่วนใหญ่เป็นประโยคร้อยแก้วสั้น ๆ ที่มักจะมีสัมผัสคล้องจองระหว่างกลาง ตัวอย่างเช่น “อะไรเอ่ย สีดินเดินมา หลังคามุงกระเบื้อง” คำเฉลยคือ เต้า และ “อะไรเอ่ยต้นเท่าครก ใบปรกดิน” คำเฉลยคือ ต้นตะไคร้ ปริศนาทั้งสองข้อนี้เกิดขึ้นจากการสังเกตธรรมชาติรอบตัวแล้วนำลักษณะพิเศษที่สังเกตเห็นมาผูกเป็นคำถามเพื่อใช้ทดสอบเชาวน์ปัญญา นอกเหนือจากความสนุกสนานแล้วผู้เล่นทายปริศนายังได้รับความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติซึ่งถ่ายทอดผ่านการละเล่นพื้นบ้านได้อย่างแยบยล

ผะหมี่ และโจ๊ก

ผะหมี่ และโจ๊กนั้นเป็นกลุ่มปริศนาที่มีพัฒนาการเกี่ยวเนื่องกัน หากแต่การพัฒนาปรับปรุงกฎเกณฑ์บางอย่างส่งผลให้ปริศนากลุ่มที่เรียกว่า “โจ๊ก” มีลักษณะบางประการต่างไปจาก “ผะหมี่”¹ ปริศนาทั้งสองกลุ่มนี้ยังสามารถจำแนกประเภทย่อยต่อออกไปได้เป็นปริศนาร้อยกรอง และปริศนารูปภาพ

ในส่วนของประวัติความเป็นมานั้น "ตะเหมี" เป็นคำศัพท์ที่ยืมมาจากภาษาจีนซึ่งแสดงให้เห็นต้นกำเนิดของการละเล่นชนิดนี้ ว่ามาจากวัฒนธรรมจีน คำว่า "ตะ" แปลว่า ดี ส่วนคำว่า "เหมี" แปลว่า ความมืดและปริศนา รวมความแล้ว "ตะเหมี" หมายถึง การตีความปริศนาเพื่อไขไปสู่คำตอบที่ถูกต้อง ในวัฒนธรรมไทยคำว่า ตะเหมี ใช้หมายถึงทั้งดัวบทปริศนาและวิธีการเล่นทายปริศนา ในขณะที่ในวัฒนธรรมจีนนั้นจะใช้คำศัพท์ที่แตกต่างกัน กล่าวคือคนจีนจะเรียกตัวปริศนาว่า "เต็งเหมี (dengmi)" คำว่า "เต็ง" หมายถึง โคมไฟ และ "เหมี" หมายถึงปริศนา รวมความแล้ว "เต็งเหมี" หมายถึง "ปริศนาโคมไฟ" (lantern riddle) (Plaks 1996: 230; Eber 1996: 238) ส่วนวิธีการเล่นทายปริศนานั้น บ้างเรียกว่า "ตะเหมี" บ้างก็เรียก "โซเหมี"

แรกเริ่มนั้นปริศนาชนิดนี้เขียนขึ้นบนโคมไฟกระดาษรูปแบบต่างๆ ที่ชาวจีนนิยมจุดแขวนไว้ที่หน้าบ้านและตามท้องถนนเพื่อเฉลิมฉลองในเทศกาลโคมไฟ (lantern festival) หรือ เทศกาลหยวนเซียวชิว (yuan-xiao chieh) ในคืนวันเพ็ญเดือนอ้ายซึ่งถือเป็นกิจกรรมปิดท้ายการเฉลิมฉลองเทศกาลปีใหม่และฤดูใบไม้ผลิ² (Eberhard 1952: 64-65; Plaks 1996: 230; Eber 1996: 238) ด้วยเหตุนี้จึงเรียกปริศนาดังกล่าวว่า "ปริศนาโคมไฟ" หรือ "เต็งเหมี (dengmi; lantern riddle)" ชาวจีนนิยมเขียนปริศนาไว้บนโคมไฟดังกล่าวและนำมาประดับไว้ที่หน้าบ้านเพื่อเชิญชวนให้ผู้ที่เดินเที่ยวชมโคมไฟตามท้องถนนได้ลองทาย มีธรรมเนียมปฏิบัติว่าหากมีผู้ที่สามารถทายปริศนาได้ถูกต้อง เจ้าของบ้านที่แขวนโคมไฟปริศนาก็จะเชิญผู้นั้นให้เข้าไปร่วมทานน้ำชาเพื่อเป็นเกียรติภายในบ้าน และอาจจะมอบของบางอย่างให้เป็นรางวัล ในปัจจุบันประเพณีการฉลองเทศกาลโคมไฟและการเล่นทายปริศนาโคมไฟยังคงปฏิบัติสืบเนื่องกันมาทั้งในประเทศจีนและประเทศไต้หวัน

สำหรับในประเทศไทยนั้น ชาวจีนที่อพยพมายังประเทศไทยก็ได้นำเอาประเพณีการเล่นทายปริศนาดังกล่าวมาด้วย แต่แทนที่จะเล่นทายกันโดยเขียนปริศนาลงบนโคมไฟก็มีการปรับเปลี่ยนมาเป็นการเขียนลงบนแผ่นกระดาษแทน (ประเทือง คล้ายสุบรรณ 2529) ในปัจจุบันในงานพบปะประจำปีของสมาคมหรือองค์กรของชาวจีนในประเทศไทยบางสมาคมก็ยังคงมีการจัดการเล่นทายปริศนาตะเหมีเพื่อเป็นมหรสพในงานด้วย นอกจากนี้ ทุกเช้าวันอาทิตย์ในบริเวณสวนลุมพินี กรุงเทพมหานครก็ยังเป็นอีกแหล่งหนึ่งที่กลุ่มชาวจีนที่สนใจในการเล่นทายปริศนาชนิดนี้จะมาชุมนุมและเล่นทายปริศนาด้วยกัน

สำหรับปริศนาตะเหมีของไทยนั้นอาจจะกล่าวได้ว่าเป็นการประยุกต์รูปแบบการเล่นทายปริศนาของจีนให้เข้ากับวัฒนธรรมทางภาษาของไทย กล่าวคือยังคงใช้วิธีการปฏิบัติแบบจีนคือมีการเขียนปริศนาลงบนแผ่นกระดาษเพื่อติดให้ผู้ชมแข่งกันทายและมีการให้รางวัลตอบแทนแก่ผู้ที่สามารถทายได้ แต่แทนที่จะเขียนปริศนาเป็นภาษาจีนด้วยคำประพันธ์แบบจีน คนไทยก็ปรับการละเล่นดังกล่าวให้เข้ากับวัฒนธรรมไทยโดยแต่งบทปริศนาด้วยคำประพันธ์ไทยรูปแบบต่างๆ และนำลักษณะเด่นของคำในภาษาไทยมาเป็นกฎเกณฑ์ในการสร้างตัวคำตอบของปริศนา และนอกจากนี้ ยังมีการเพิ่มเติมลักษณะเด่นและกฎเกณฑ์บางอย่างเพื่อสร้างมาตรฐานในการเล่นทายปริศนาดังกล่าวด้วย

ปริศนาหมีไทยแต่ละบทจะมีคำตอบเป็นชุด ส่วนใหญ่จำนวนคำตอบมักจะสอดคล้องกับจำนวนวรรคของคำประพันธ์ที่นำมาใช้แต่งปริศนา คำตอบเหล่านี้จะมีลักษณะเด่นอย่างใดอย่างหนึ่งร่วมกัน เป็นต้นว่า ขึ้นต้นด้วยพยัญงค์หรือคำเดียวกันดังในตัวอย่างต่อไปนี้ ปริศนาบทนี้แต่งด้วยกลอนสักวาและคำตอบทั้งหมดขึ้นต้นด้วยคำว่า “ซัก”

สักวาท่าละครชนิดหนึ่ง	(ซักแบ่งผัดหน้า)
การเล่นดึกกันไปมาน่าสนุก	(ซักเย่อ)
เปิดน้ำซึบล้างได้หลังถ่ายทุกข์	(ซักโครก)
อาการกระตุกตาตั้งทั้งคืนงอ	(ซักดินซักงอ)
ประเพณีแบบลอบของภาคใต้	(ซักพระ)
เป็นหนี้ไว้แล้วไม่ยอมจ่ายคืนหนอ	(ซักดาบ)
ทำโอ้อ้ออ้ออาดให้ญาติรอ	(ซักข้า)
สำนวนส่อบงการสั่งเบื่องหลังเอย	(ซักโย)

(สามารถ ศักดิ์เจริญ 2543ข: 80)

นอกจากนี้แล้ว ลักษณะเด่นอื่นๆ ของชุดคำตอบได้แก่ คำตอบลงท้ายด้วยพยัญงค์หรือคำเดียวกัน เช่น ราคี โยคี อัคคี สามัคคี คำตอบเป็นคำผัน เช่น ซา ซ่า ซ้ำ หรือ เป็นคำผวนดังตัวอย่างต่อไปนี้

สาว หนึ่งบริสุทธิ์แล้ว	สะอาดตา	(สาว-ซี ผวนได้เป็น สีขาว)
สาว หนึ่งท้วมกายา	จุดแต้ม	(สาว-เตือ ผวนได้เป็น เลือดดาว)
สาว หนึ่งวากยวจา	กร้าวหยาบ	(สาว-หาม ผวนได้เป็น สามหา)
สาว หนึ่งยามยลแย้ม	เบ่งได้ไกลตา	(สาว-ตา-ยาย ผวนได้เป็น สายตายาว)

(สามารถ ศักดิ์เจริญ 2543ก: 2)

ปริศนาบทนี้แต่งด้วยโคลงสี่สุภาพ มีลักษณะเด่นคือคำตอบขึ้นต้นด้วยพยัญงค์เดียวกันและต้อง “ผวนคำ” หรือสลับเสียงสระและพยัญชนะท้ายของพยางค์ในคำจึงจะได้คำตอบที่แท้จริงของปริศนา จากตัวอย่างปริศนาทั้งสองบทที่ยกมา มีข้อสังเกตว่าจำนวนพยางค์ของคำตอบนั้นอาจจะไม่เท่ากัน และบางส่วนของคำตอบอาจจะปรากฏอยู่ในตัวปริศนา เช่น มีคำว่า “ดิน” และ “งอ” ในปริศนาวรรคที่คำตอบคือ “ซักดินซักงอ” และ มีคำว่า “ตา” ในปริศนาวรรคที่คำตอบคือ “สาวตายาย” ซึ่งต้องผวนเป็น “สายตา ยาว” ลักษณะทั้งสองประการนี้ ไม่พบในปริศนาร้อยกรองที่เรียกว่า “โจ๊ก” ดังจะกล่าวถึงต่อไป

“โจ๊ก” เป็นศัพท์พื้นบ้านที่ใช้กันในแถบจังหวัดชลบุรี และจังหวัดอื่นใกล้เคียง เช่น ระยอง สมุทรปราการ ฉะเชิงเทรา เพื่อเรียกปริศนาร้อยกรอง ความเป็นมาของการใช้คำว่า “โจ๊ก” เพื่อสื่อถึงการเล่นทายปริศนาร้อยกรองนั้นมีการสันนิษฐานกันไว้หลายแนวทาง แต่ที่มีน้ำหนักมากที่สุดคือคำอธิบายของอภิลักขิตมงคล ผู้เชี่ยวชาญทางวัฒนธรรมของจังหวัดชลบุรีซึ่งได้อธิบายไว้ว่า คำว่า โจ๊ก นั้นมาจากคำว่า โจ๊กเกอร์ (joker) ซึ่งหมายถึงตัวตลก มูลเหตุมีอยู่ว่าในสมัยของพระครูวชิรโกศลซึ่งเป็นนักออกปริศนามือ

หนึ่งของจังหวัดชลบุรี มีการจัดท่ายปริศนาร้อยกรองซึ่งเดิมในสมัยนั้นเรียกว่า การท่ายปัญหากวี หรือ การท่ายปริศนากวี ในการนี้มีผู้ที่ช่วยทำหน้าที่ปลดแผ่นปริศนาและแจกของรางวัลคนหนึ่งชอบแต่งตัวให้ดูตลก และชอบทำท่าทางหยอกล้อกับคนท่าย คนท่ายจึงเรียกผู้ช่วยคนนั้นว่า “ตัวโจ๊ก” ต่อมาตัวโจ๊กนี้ได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ของการเล่นท่ายปริศนาร้อยกรอง เมื่อชาวบ้านจะไปดูหรือไปร่วมเล่นท่ายปริศนาดังกล่าวก็มักจะพูดสั้นๆ ว่า “ไปดูโจ๊ก” หรือ “ไปท่ายโจ๊ก” (สมดุลย์ ทำเนาว์ 2537: 14)

จากคำบอกเล่าของพระพิมลธรรม (ชอบ อนุจารีเถร) ราชบัณฑิต ซึ่งเป็นชาวชลบุรีนั้น การเล่นท่ายปริศนาดังกล่าวในจังหวัดชลบุรีมีมาอย่างน้อยตั้งแต่ปี พ.ศ. 2458 (บุญรอด ปานปุนนัง 2504ก, 2504ข, 2504ค อ้างใน สมดุลย์ ทำเนาว์ 2537: 16-17) ในระยะแรกๆ การเล่นท่ายโจ๊กมีลักษณะคล้ายกับการเล่นท่ายปริศนาฉะหมี่ อย่างไรก็ดี ในเวลาต่อมากลุ่มนักออกปริศนาหรือ “นายโจ๊ก” ในอำเภอกพนังสนิม จ. ชลบุรี ได้รวมตัวกันก่อตั้งชมรมโจ๊กพนังสนิมและได้ร่วมกันจัดระบบและวางรูปแบบของโจ๊กปริศนาออกเป็น 10 ประเภทตามลักษณะเด่นของชุดคำตอบที่เรียกว่า “ธง” หรือ “ธงคำตอบ” ได้แก่

- 1) โจ๊กห้องคำเดี่ยว คือปริศนาที่ธงคำตอบเป็นคำพยางค์เดียวและมีการพ้องเสียง ซึ่งอาจจะเป็นเสียงพยัญชนะต้น เสียงสระ และ/หรือเสียงพยัญชนะท้าย เช่น จน-จิน-จาน-เจียน
- 2) โจ๊กห้องคำหน้า คือปริศนาที่คำตอบจะขึ้นต้นด้วยพยางค์หรือคำเดียวกัน เช่น น้ำหมึก-น้ำหมาก-น้ำมัน-น้ำมันต์
- 3) โจ๊กห้องคำหลัง คือปริศนาที่คำตอบจะลงท้ายด้วยพยางค์หรือคำเดียวกัน เช่น หลังกา-คงคา-หน้าคา-ชือคา
- 4) โจ๊กห้องคำกลาง มีลักษณะเด่นคือธงคำตอบจะมีพยางค์หรือคำกลางพ้องกัน เช่น หญิงสามผัว-ชายสามโบสถ์-งูสามเหลี่ยม-เขาสามมูข
- 5) โจ๊กคำผัน ส่วนใหญ่มักจะมีคำตอบสามคำตอบ คำตอบทั้งสามเป็นการผันคำตามรูปเขียน ได้แก่ รูปสามัญ เอก และโท เช่น เสือ-เสือ-เสือ
- 6) โจ๊กคำผวน มีลักษณะสำคัญคือ จะต้องมีการผวนคำ หรือ การสลับเสียงสระและพยัญชนะท้ายของพยางค์ในคำตอบที่ได้ในขั้นแรกเพื่อนำไปสู่คำตอบที่แท้จริง ตัวอย่างเช่น ปายัน-ปัญญา ปานู-ปูนา ปากาก-ปากกา ปากัก-ปึกกา
- 7) โจ๊กสุภาสิตคำพ้องเพย เป็นปริศนาที่เมื่อนำคำตอบทั้งหมดมารวมกันแล้วจะได้เป็นสุภาสิตคำพ้องเพยหรือคำกล่าวที่ติดปาก ตัวอย่างเช่น น้ำ-นิง-ไหล-ลิก และ ชี-ช้าง-จับ-ตักแตน
- 8) โจ๊กคำพันหลักแบบลูกโซ่ มีลักษณะเด่นคือพยางค์ท้ายของคำตอบที่นำหน้าจะเป็นคำเดียวกับพยางค์หน้าของคำตอบที่ตามมา ทำให้ชุดคำตอบมีความเกี่ยวเนื่องกันคล้ายกับลูกโซ่ ตัวอย่างเช่น เงินเดือน-เดือนยี่-ยี่หื้อ-หื้อเลือด และ พ่อขุน-ขุนแผน-แผนที่-ที่รัก
- 9) โจ๊กคำตัดคำต่อ เป็นปริศนาที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มและลดรูปพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ของคำตอบในชุดคำตอบซึ่งนำไปสู่คำที่มีความหมายใหม่ เช่น ขนม-ขน-นม-นม

10) ใจึกภาพ มีลักษณะสำคัญคือตัวปริศนาจะเป็นรูปภาพ

นอกจากการคิดค้นรูปแบบของใจึกปริศนาแล้ว ยังได้วางแผนการเล่นทายใจึกให้มีระบบระเบียบมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น ในการตั้งปริศนาจะต้องไม่มีคำหรือพยางค์ของคำตอบปรากฏอยู่ในตัวปริศนาซึ่งศัพท์ท้องถิ่นเรียกว่าจะไม่มีการ “ทับบาท” และได้เพิ่มกฎเกณฑ์ในเรื่องความประณีตในการสร้างองค์คำตอบ โดยเพิ่มข้อบังคับให้องค์คำตอบต้องมีจำนวนพยางค์เท่ากัน และในองค์ของใจึกคำพ้องมักจะเพิ่มลักษณะการสัมผัสอักษรเข้าไปด้วย ดังในตัวอย่างนี้

ขงเบ้งเพ่งชอบดู	(ดวงดาว)
ยักษ์ราหูจุชอบอม	(ดวงเดือน)
รวยล้นคนชอบชม	(ดวงดี)
ลมมือคนดลชอบคิด	(ดวงแด)

(ประสิทธิ์ ประสิว)

ใจึกปริศนาบทนี้แต่งด้วยกาพย์ยานี 11 คำตอบขึ้นต้นด้วยคำเดียวกัน หรือที่เรียกว่าใจึกพ้องคำหน้า ลักษณะพิเศษที่เพิ่มเติมเข้าไปคือ นอกจากคำตอบจะขึ้นต้นด้วยคำว่า “ดวง” เหมือนกันทั้งหมดเหมือนอย่างในปริศนาผะหมี่แล้ว คำตอบในชุดนี้มีจำนวนพยางค์เท่ากันทั้งหมดคือสองพยางค์ และพยางค์ที่สองของคำตอบยังขึ้นต้นด้วยเสียงพยัญชนะต้นเดียวกันคือ เสียง /ด/ ดังนั้น คำตอบที่สองจึงเป็น “ดวงเดือน” แทนที่จะเป็น “ดวงจันทร์” และคำตอบสุดท้ายจึงเป็น “ดวงแด” แทนที่จะเป็น “ดวงใจ”

แต่เดิมนั้นงานศพเป็นโอกาสหลักที่จะมีการเล่นทายใจึก การเล่นทายใจึกในงานศพมีกุศโลบายเพื่อใช้เป็นกิจกรรมในยามดึกสำหรับเจ้าภาพและแขกที่เฝ้าศาลาอยู่เป็นเพื่อนศพแทนการเล่นการพนันหรือการดื่มสุรา อย่างไรก็ตามในปัจจุบันเมื่อสภาพสังคมเปลี่ยนไป ธรรมเนียมการอยู่เป็นเพื่อนศพเริ่มเลือนหายไป การเล่นทายใจึกในงานศพก็ลดน้อยลงไปมาก แต่ก็ได้มีการนำการเล่นทายใจึกมาใช้ในโอกาสอื่นๆ แทน ได้แก่ ใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในสถานศึกษา ใช้ในงานเทศกาลหรืองานบุญประเพณีของท้องถิ่น เช่น งานบุญกลางบ้านของอำเภอพนัสนิคม งานประจำปีจังหวัดชลบุรี งานประเพณีวิ่งควายเมืองชลบุรี งานกองข้าว ตำบลนาเกลือ เมืองพัทยา จังหวัดชลบุรี และ งานวันสุนทรภู่ ณ อนุสาวรีย์สุนทรภู่ อำเภอแกลง จังหวัดระยอง เป็นต้น³

ในส่วนของนักออกปริศนาหรือ “นายใจึก” นั้น นอกจากชมรมใจึกพนัสนิคมแล้ว ต่อมาได้มีการรวมกลุ่มนายใจึกตั้งเป็นชมรมเพิ่มเติมอีก 2-3 ชมรมในจังหวัดชลบุรี ได้แก่ ชมรมอนุรักษ์และเผยแพร่การเล่นทายใจึกปริศนาชลบุรี ชมรมใจึกวัดกำแพง อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี และ ชมรมใจึกเมืองพัทยา นอกจากนี้ ยังมีนักออกปริศนาที่ไม่ได้รวมกลุ่มเป็นชมรมอีกจำนวนหนึ่ง

ปริศนาคำทายในฐานะภูมิปัญญาทางภาษา

ปริศนาคำทายเป็นการละเล่นทางภาษา (speech play) ซึ่งนับว่าเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นในสองลักษณะ⁴ กล่าวคือ ปริศนาคำทายเป็นการละเล่นที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างความใส่ใจช่างสังเกต

สิ่งแวดล้อมและความเป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอนใส่ใจภาษาของคนไทย นอกจากนี้ปริศนาคำทายสร้างขึ้นจากการใช้ตรรกะแบบนอกขนบ (unconventional logic) ซึ่งเป็นตรรกะที่ตั้งอยู่บนรากฐานความรู้พื้นบ้านโดยแท้ และยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้าง สังคม และถ่ายทอดองค์ความรู้ของท้องถิ่นจากรุ่นสู่รุ่นได้

1) การผสมผสานความช่างสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัวและความรักและใส่ใจภาษา

ในประเด็นแรก ทั้งปริศนาอะไรเอ๋ยและปริศนาผะหมี่ ต่างสะท้อนให้เห็นความช่างสังเกตและความใส่ใจภาษาของคนไทย ปริศนาทั้งสองกลุ่มเป็นวัฒนธรรมทางภาษาที่สร้างจากคุณสมบัติทั้งสองประการตัวอย่างเช่น

- อะไรเอ๋ย ต้นเท่าลำเรือ ใบห่อเกลือไม่มีด

เฉลย: ต้นมะขาม

ปริศนานี้เกิดจากการสังเกตธรรมชาติทำให้เห็นลักษณะที่ดูเหมือนจะตรงกันข้ามกันของต้นมะขาม กล่าวคือ ลำต้นใหญ่มาก แต่ใบเล็กมากจนไม่สามารถห่อเกลือได้

- อะไรเอ๋ย เจ๊กขาย ไทยเขียน

เฉลย: เทียนไข

ปริศนานี้เกิดจากการสังเกตภาษาทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเสียงในภาษาสองกลุ่มคือ “ไทยเขียน” และ “เทียนไข” ซึ่งเป็นเสียงที่เกิดจากการผวนคำอันเป็นลักษณะการเล่นกับภาษาที่โดดเด่นอย่างหนึ่งในวัฒนธรรมไทย

ปริศนาผะหมี่ในส่วนที่เป็นปริศนาร้อยกรอง แสดงให้เห็นความเป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอนของผู้คิด ปริศนาที่สามารถผูกและถ่ายทอดปริศนาผ่านคำประพันธ์รูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น โคลง กลอน กาพย์ ฉันท์ นอกจากนี้ในส่วนของกลุ่มคำเฉลยนั้นก็เกิดจากการสังเกตความสัมพันธ์ของหน่วยต่างๆ ในภาษา จากนั้นจึงนำหน่วยที่มีความสัมพันธ์กันมารวมเป็นหมวดหมู่ในการเล่นทายเพื่อความสนุกสนาน ความสัมพันธ์แบบต่างๆ ที่ว่านี้ก็คือ ลักษณะที่ใช้ในการจัดจำแนกประเภทปริศนาผะหมี่หรือโจ๊กตามที่กล่าวไว้แล้วข้างต้น ตัวอย่างเช่น การรวมกลุ่มของคำที่ขึ้นต้นด้วยพยางค์เดียวกัน การรวมกลุ่มคำที่ลงท้ายด้วยพยางค์เดียวกัน ดังในปริศนาต่อไปนี้

ปริศนาที่ 20⁴

ตาหนึ่งเกิดอยู่ดี	บาทา	(ตาปลา)
ตาหนึ่งเลื่อนขึ้นมา	ค่อเท้า	(ตาตุ่ม)
ตาหนึ่งเหนือหัตถา	อยู่ข้อ มือเฮย	(ตานกเอี้ยง หรือ ตานกแก้ว)
ตาหนึ่งอ้าปากเอ้า!	เห็นอยู่เบื้องบน	(ตาลู)

(สุคนธ์ ศิริวัลลภ)

กลอน 909

นามนางยักษ์ รักพระ อภัยท่าน

(ผีเสื้อสมุทร)

นามแหล่งธาร ขานไซ กว้างใหญ่แสน	(มหาสมุทร)
นามนาวา คำของ ล่องข้ามแดน	(เรือเดินสมุทร)
นามถิ่นที่ พระสีแสน แม่นบรรทม	(เกษียรสมุทร)

(ประสิทธิ์ ประสิท)

ในส่วนที่เป็นตัวปริศนานั้น ทั้งสองบทผูกขึ้นโดยใช้คำประพันธ์ประเภทโคลงสี่สุภาพ และ กลอนตามลำดับ ในส่วนของชุดคำเจลยนั้นเกิดจากการสำรวจรวบรวมศัพท์ในภาษาไทยที่มีลักษณะร่วมกันคือหมวดคำที่ขึ้นต้นด้วยพยางค์ว่า "ตา-" และหมวดคำที่ลงท้ายด้วยพยางค์ว่า "-สมุทร" เข้าไว้ด้วยกัน

ตัวอย่างปริศนาที่กล่าวมาแสดงให้เห็นความเป็นผู้ที่ใส่ใจและช่างสังเกตภาษา ความเป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอนของคนไทยและแสดงถึงภูมิปัญญาในการเลือกรับวัฒนธรรมอื่นและนำมาปรับประยุกต์ให้เข้ากับวัฒนธรรมทางภาษาของไทย เนื้อหาของปริศนาร้อยกรองนั้นกว้างขวางและลึกซึ้ง เป็นการประมวลความรู้ในแขนงต่างๆ เข้าด้วยกันและนำมาถ่ายทอดผ่านการละเล่นทางภาษา ทำให้นอกจากจะได้ความบันเทิงแล้ว ผู้ร่วมกิจกรรมยังได้รับความรู้ผ่านการเล่นทายปริศนาดังกล่าวด้วย

2)การสร้าง สัมผัส และถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านการใช้ตรรกะแหวกขนบ(unconventional logic)

คุณลักษณะที่สำคัญที่สุดประการหนึ่งของปริศนาคำทายคือการใช้ตรรกะแบบแหวกขนบ (unconventional logic) (ดู Phakdeephassook 2003) ความแหวกขนบของตรรกะในปริศนาคำทายเป็นสิ่งที่ทำให้ปริศนาคำทายแตกต่างไปจากปัญหาวิชาการซึ่งมักจะอิงอยู่กับองค์ความรู้ตามแบบแผน อันได้แก่ความรู้ทางวิชาการสมัยใหม่ต่างๆ และต่างจากปัญหาทั่วไป ซึ่งมักจะอิงอยู่กับข้อเท็จจริงต่าง ๆ เพื่อความชัดเจนจะขอยกตัวอย่างของการคิดแบบแหวกขนบหรือการคิดนอกกรอบที่ปรากฏในปริศนาคำทายดังนี้

ปัญหาวิชาการ: สองบวกสอง ได้อะไร

คำตอบ: สี่

ปริศนาคำทาย: สองบวกสอง ได้อะไร

เฉลย: กระจ่าย (พูดพร้อมกับยกมือที่ชูสองนิ้วทั้งสองข้างขึ้นไปวางไว้เหนือศีรษะราวกับเป็นหูกระจ่าย)

จะเห็นว่าคำถามที่ใช้เป็นคำถามเดียวกัน แต่ว่าหลักการให้เหตุผลที่นำมาซึ่งคำตอบหรือคำเจลยนั้นต่างกันโดยสิ้นเชิง ในส่วนของตัวอย่างแรกซึ่งเป็นคำถามเชิงวิชาการนั้นผู้ฟังต้องใช้ความรู้ทางคณิตศาสตร์ในการแก้ปัญหา ในทางตรงกันข้ามปริศนาคำทายนั้นใช้แนวคิดนอกกรอบในการผูกปริศนา กล่าวคือ "สอง" ในปริศนานี้มิได้หมายถึงตัวเลขในทางคณิตศาสตร์ แต่หมายถึงจำนวนนิ้วมือ และ "บวก" ในที่นี้มีได้ต้องการทราบผลรวมจำนวนนิ้วมือ หากแต่ต้องการทายว่าหากปฏิกิริยาที่เกิดจากการรวมมือทั้งสองที่ชูสองนิ้วเข้าด้วยกันสามารถตีความถึงอะไรได้บ้าง

ปัญหาวิชาการ: อะไรอยู่ใต้สะพานพุทธ

คำตอบ แม่น้ำเจ้าพระยา

ปริศนาคำทาย: อะไรเอ่ยอยู่ใต้สะพานพุทธ

สระอุ

ในทำนองเดียวกัน ปัญหาวิชาการข้างต้นถามความรู้ทางภูมิศาสตร์ ดังนั้นคำตอบที่ถูกต้องคือ แม่น้ำเจ้าพระยา ในทางกลับกัน ปริศนาคำทายที่ใช้คำถามเดียวกันไม่ได้สร้างขึ้นจากพื้นความรู้ตามแบบแผนอย่างในปัญหาวิชาการ หากแต่มุ่งที่จะถามลักษณะที่เกี่ยวกับรูปเขียนของคำว่า “สะพานพุทธ” เป็นสำคัญ

ปัญหาทั่วไป: อะไร อยู่ข้างหน้า

(ตอบตามความเป็นจริง เช่น โต๊ะ สมุด แก้วน้ำ ฯลฯ)

ปริศนาคำทาย: อะไรเอ่ยอยู่ข้างหน้า

คำตอบ นู

ในตัวอย่างที่เป็นปัญหาทั่วไป คำตอบขึ้นอยู่กับสภาพข้อเท็จจริงว่ามีอะไรอยู่ด้านหน้าผู้พูด แต่สำหรับตัวอย่างที่เป็นปริศนาคำทาย ความกำกวมทางภาษาถูกนำมาใช้เป็นแก่นในการสร้างปริศนา กลุ่มเสียง “ข้างหน้า” มีความกำกวมในแง่โครงสร้าง (syntactic ambiguity) กล่าวคือสามารถตีความมากกว่าหนึ่งความหมาย โดยสามารถหมายถึง “ด้านที่ตรงข้ามกับด้านหลัง” และ “อยู่ทั้งสองข้างของใบหน้า” ปริศนานี้เล่นกับความกำกวมทางภาษาโดยที่คำตอบนั้นอิงอยู่กับความหมายอันที่สองซึ่งมีความเด่นชัดน้อยกว่า (less salient) อีกความหมายหนึ่ง เพื่อล่อหลอกให้ผู้ฟังหลงทางและเกิดความงุนงง

ในส่วนของพระหมี่ และโจ๊ก นั้น ความสัมพันธ์ทางด้านรูปภาษาของถ้อยคำเป็นแกนสำคัญในการผูกคำขึ้นเป็นชุด “ธง” คำตอบ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของตัวปริศนา ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างข้างต้น ซึ่งใช้การจัดหมวดชุดคำที่ขึ้นต้นด้วยพยัญควา “ตา-” และหมวดคำที่ลงท้ายด้วยพยัญควา “-สมุทร” เข้าไว้ด้วยกัน

แนวคิดในเชิงสัญวิทยาของ de Saussure (1916) แบ่งภาษาออกเป็นสองส่วนใหญ่คือ ส่วนสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมาย หรือ signifier กับ ส่วนความหมายหรือสิ่งที่สัญลักษณ์นั้นสื่อหรืออ้างถึง หรือ signified โดยทั่วไปแล้วเมื่อกล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ในโลกนี้ เรามักจะนึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่รูปภาษานั้นสื่อหรืออ้างถึง (signified) มากกว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวรูปภาษา (signifier) แต่ปริศนาพื้นบ้านนี้ใช้เกณฑ์ทางด้านรูปลักษณะภาษา (signifier) มาเป็นเครื่องจัดแบ่งหมวดหมู่มากกว่าที่จะเน้นความสัมพันธ์ในเชิงภาษา ขอให้พิจารณาปริศนาต่อไปนี้เพื่อประกอบความเข้าใจ

ยานี้ 44/12

ดารานำ งามแท้ เล่นแม่เบี้ย (มะหมี่)

ช่วยชมเชยร ภูเขา ผ้าลายสี (มัดหมี่)

อาหารจีน กินได้ หลายเส้นดี (ปะหมี่)

ลพบุรี มีนาม เด่นอำเภอ

(บ้านหมี่)

หากพิจารณาตามหลักทั่วๆ ไปแล้วจะพบว่า “มะหมี่” “มัดหมี่” “ปะหมี่” และ “บ้านหมี่” นั้นไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันแต่อย่างใด อย่างไรก็ตาม หากมองโดยใช้เกณฑ์ทางด้านรูปภาษาเราจะพบลักษณะความสัมพันธ์ที่โดดเด่นระหว่างคำทั้งสี่ คือ ลงท้ายด้วยคำว่า “-หมี่” เหมือนกัน ลักษณะที่โดดเด่นระหว่าง signifier นี้เองที่นายปริศนา หรือ นายจิก นำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการสร้างปริศนาและจัดกลุ่มหน่วยในภาษาทั้งสี่นี้เข้าด้วยกัน การใช้เกณฑ์ทางด้านรูปภาษาเพื่อสร้างปริศนาสามารถพิจารณาได้ว่าตรงกับแบบนอกขนบ และเป็นการสร้างระบบชุดความสัมพันธ์แบบพื้นบ้าน หรือการจัดหมวดหมู่แบบพื้นบ้าน (folk taxonomy/ folk category) (Lieber 1976: 262-263) การจัดหมวดหมู่ความสัมพันธ์ในลักษณะนี้เป็นสิ่งที่เกิดจากความใส่ใจข้างสังเกตภาษาของนายปริศนาเองมากกว่าจะเป็นความรู้ตามแบบแผนที่มีการเรียนการสอนในชั้นเรียน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าปริศนาหมี่สร้างขึ้นโดยอาศัยองค์ความรู้พื้นถิ่นที่เกิดจากการสังมประสบการณ์ของนายปริศนาหรือนายจิก ทำให้มีศัพท์ในคลังคำของตนมากพอ และมีการจัดระบบจนนำมาผูกเป็นปริศนาได้

นอกจากจะสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เล่นแล้ว ตัวบท (text) ของปริศนาเองยังถือว่าเป็นสิ่งที่เก็บรวบรวม สังคม และถ่ายทอดความรู้บางประการให้แก่สังคมอีกด้วย ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ ในปัจจุบันมีน้อยคนที่จะทราบว่าส่วนของร่างกายที่เป็นปุ่มกระดูกที่โปนออกมาเหนือข้อมือนั้นมีคำเรียกว่าอะไร แต่ในตัวย่อปริศนาอันที่ยกตัวอย่างไปก่อนหน้านี้แสดงให้เห็นว่ามีการเก็บคำ “ตานกเอี้ยง” หรือ “ตานกแก้ว” พร้อมทั้งคำอธิบายคร่าวๆ ไว้ เมื่อมีผู้นำไปเล่นทายและเฉลยกันก็จะช่วยทำให้ความรู้นี้เผยแพร่ต่อไปได้ การถ่ายทอดความรู้ผ่านทั้งปริศนาคำทายนั้นไม่เพียงแต่จะจำกัดอยู่ในส่วนของเนื้อหาของปริศนาเท่านั้น ตัวปริศนาเองซึ่งสร้างด้วยฉันทลักษณ์ไทยก็ทำหน้าที่ช่วยรักษาและสืบทอดขนบการประพันธ์ของไทยไปด้วยในตัวอีกด้วย

โลกาภิวัตน์ (Globalization) และ การผสมผสานทางวัฒนธรรม (Hybridization)

แม้ว่า “โลกาภิวัตน์” จะเป็นประเด็นที่เป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ถกเถียงกันมากขึ้นทุกขณะในปัจจุบันนี้ แต่ปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรมที่ครอบคลุมพื้นที่ในระดับโลกเช่นที่ว่ำนี้นี้ไม่ได้ปรากฏการณ์แปลกใหม่เสียทีเดียว การล่าอาณานิคมของระบบจักรวรรดินิยม และขบวนการเผยแพร่ศาสนาโดยเฉพาะอย่างยิ่งศาสนาคริสต์และศาสนาอิสลาม เป็นตัวอย่างสำคัญของปรากฏการณ์ระดับโลกาภิวัตน์ (Lau 1999: 55) อย่างไรก็ตาม เราก็มีอาจปฏิเสธได้ว่าปรากฏการณ์โลกาภิวัตน์ในยุคปัจจุบันนั้นแตกต่างไปจากโลกาภิวัตน์ในยุคกลางและยุคอาณานิคมเป็นอย่างยิ่ง กล่าวคือเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและครอบคลุมอาณาบริเวณที่กว้างไกลกว่า การแผ่ซ่านและแทรกซึมอย่างกว้างขวางของกระแสโลกาภิวัตน์ในปัจจุบันนี้ทำให้แนวคิดโรแมนติกที่มุ่งเสาะแสวงหาท้องถิ่นที่โดดเดี่ยวและบริสุทธิ์แท้จริงนั้นดูจะทำได้ยากขึ้นทุกที (Shuman 1993; Dirlik 1996; Featherstone 1995, 1996; Appadurai 1996; Lau 1999) ผลพวงสำคัญของการแพร่กระจายเทคโนโลยีในยุคโลกาภิวัตน์ทำให้ชุมชนท้องถิ่นถูกผนวกรวมเป็นหน่วยหนึ่งของ

หมู่บ้านโลก” หรือ “global village” (McLuhan 1964; McLuhan and Powers 1989) ในขณะเดียวกัน าระแสวัฒนธรรมโลกก็ได้มีปฏิสัมพันธ์และกลายเป็นส่วนหนึ่งของกระแสวัฒนธรรมท้องถิ่นด้วยเช่นกัน

แนวคิดเกี่ยวกับโลกาภิวัตน์สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้สองกลุ่ม คือ กลุ่มหนึ่งมองว่าโลกาภิวัตน์นำไปสู่ความเป็นหนึ่งเดียว (homogeneity) และอีกกลุ่มหนึ่งสนับสนุนแนวคิดที่ว่าผลลัพธ์ของโลกาภิวัตน์คือสภาพความแตกต่างหลากหลาย (heterogeneity) (Featherstone and Lash 1995; Robertson 1995; Nederveen Pieterse 1995) กล่าวคือ กลุ่มแรกมองว่าโลกาภิวัตน์คือการครอบงำทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรม โดยมีศูนย์กลางของฐานอำนาจอยู่ที่ประเทศที่เจริญแล้วในโลกตะวันตก โดยเฉพาะอย่างยิ่งสหรัฐอเมริกา การแพร่กระจายของกระแสโลกาภิวัตน์ถูกกำหนดทิศทางโดยและเป็นไปเพื่อรับใช้สังคมตะวันตก (ดู กุลลิณี มุทธาภิน 2541; เชษฐา พวงหัตถ์ 2541) การมองในแบบนี้นำไปสู่แนวคิดที่ว่า การแพร่กระจายกระแสโลกาภิวัตน์ไปยังดินแดนต่างๆ ทั่วโลกนั้นจะนำไปสู่ความเป็นหนึ่งเดียว (Homogeneity) ของโลก อุปลักษณะที่นิยมใช้อธิบายถึงการแพร่กระจายกระแสโลกาภิวัตน์ในแนวทางนี้คือ “การทำให้โลกนี้เป็นเครือข่ายร้านแมคโดนัลด์ (McDonaldization)” และ “การสร้างจักรวรรดินิยมโคคาโคล่า (CocaColonization)” (Nederveen Pieterse 1995: 45) แนวคิดนี้มองว่าโลกาภิวัตน์คือการสร้างมาตรฐานความเป็นหนึ่งเดียว (standardization) ทั้งในทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมตามแนวทางตะวันตก โลกาภิวัตน์จึงมีนัยยะหมายถึงการแพร่กระจายความเป็นตะวันตก (Westernization) ในระดับโลก

ในทางตรงกันข้าม นักวิชาการอีกส่วนหนึ่งมองโลกาภิวัตน์ในฐานะกลไกการสร้างการเปลี่ยนแปลงใหม่และความแตกต่างหลากหลาย (heterogeneity) กล่าวคือการไหลบ่าของกระแสโลกาภิวัตน์ไม่ว่าจะเป็นในแง่ของ กลุ่มประชากร สื่อ เทคโนโลยี ทุน แนวคิดอุดมการณ์ (Appadurai 1996) มีอาจจะลบความเป็นท้องถิ่นให้หมดสิ้นไปได้ สำหรับ Appadurai (1996) และ Hannerz (1996) ความเชื่อมโยงระหว่างกระแสโลกและกระแสท้องถิ่นนำไปสู่จินตนาการความรับรู้ใหม่ๆ เกี่ยวกับโลกยุคปัจจุบัน ยิ่งไปกว่านั้นปฏิกริยาที่เกิดขึ้นจากการปะทะของกระแสวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นจะนำไปสู่การเกิดวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ที่มาจากโลกภายนอก Robertson (1995) อธิบายปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวว่าเป็นกระบวนการผสมผสานโลกเข้ากับท้องถิ่น (glocalization) ตามความคิดของ Nederveen Pieterse (1995: 60) ปฏิกริยาดังกล่าวนำไปสู่การสร้างวัฒนธรรมผสมระดับโลก (global mélange) และ ลักษณะผสมทางวัฒนธรรม (cultural hybridity)

เมื่อภูมิปัญญาท้องถิ่นปะทะกระแสโลกาภิวัตน์: การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในการเล่นทายปริศนาคำทายไทยปัจจุบัน

ในยุคปัจจุบันนี้ “ภูมิปัญญาชาวบ้าน” หรือ “ภูมิปัญญาท้องถิ่น” นั้นเป็นศัพท์ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการต่างๆ รวมถึงในวงวิชาการ ในด้านศิลปะวัฒนธรรมนั้น ศัพท์คำนี้เป็นเหมือนเครื่องหมายรับรองคุณภาพว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งมีคุณค่าควรแก่การอนุรักษ์และเผยแพร่ต่อไป สิ่งที่น่าสนใจยิ่งไป

กว่านั้นคือที่มาของความนิยมดังกล่าวซึ่งนำไปสู่ลักษณะขัดแย้งในตัวเองของสิ่งที่เราเรียกว่าภูมิปัญญาท้องถิ่น

การไหลบ่าของกระแสโลกาภิวัตน์เข้ามาสู่สังคมไทย ทำให้เกิดปฏิกิริยาต่อต้านด้วยความหวั่นเกรงว่า “ความเป็นหนึ่งเดียวในระดับสากล” จะครอบงำและลบเลือนอัตลักษณ์ท้องถิ่นไปจนสิ้น ดังนั้นจึงเกิดขบวนการทบทวนค้นหา “ของดี” ในท้องถิ่นเพื่อแสดงและรักษา “ตัวตน” และเพื่อต้านทานกระแสโลกาภิวัตน์ อันเชี่ยวกราก ทั้งๆ ที่ก่อนหน้านี้ มีเพียงน้อยคนที่จะโหยหาอดีตหรือหวงแหนท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคแห่งการพัฒนาเพื่อความก้าวหน้าของสังคมไทยซึ่งวาทกรรมการพัฒนาเป็นกระแสหลักของสังคมไทย (ดู ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร 2542) วาทกรรมเรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นดูจะเป็นสิ่งที่ไม่เข้ากับยุคสมัย ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าแนวคิดเรื่อง “ภูมิปัญญาท้องถิ่น” ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นได้เพราะกระแสโลกาภิวัตน์แต่เป็นการเกิดขึ้นเพื่อต่อต้านสิ่งที่เป็ต้นกำเนิดของตัวมันเอง ความคิดดังกล่าวนี้นำไปสู่มนทัศน์ที่ว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นจะต้องเป็นสิ่งซึ่งตรงกันข้ามและแปลกแยกกับวัฒนธรรมโลกาภิวัตน์เสมอไป

บทความนี้ต้องการนำเสนอประเด็นที่ว่า ไม่จำเป็นเสมอไปว่าภูมิปัญญาท้องถิ่นจะต้องเป็นปฏิปักษ์กับกระแสโลกาภิวัตน์ ในทางตรงกันข้ามการรู้จักเลือกรับและปรับประยุกต์กระแสโลกาภิวัตน์ให้เข้ากับท้องถิ่นกลับเป็นคุณสมบัติสำคัญประการหนึ่งของภูมิปัญญา ผู้วิจัยมุ่งพิจารณาการเล่นท่ายปริศนาคำทายไทยปัจจุบันในฐานะตัวอย่างของภูมิปัญญาทางภาษาในยุคโลกาภิวัตน์ที่แสดงให้เห็นการเลือกรับและปรับประยุกต์เทคโนโลยีและกระแสวัฒนธรรมโลกได้อย่างสร้างสรรค์และน่าสนใจ กล่าวอีกอย่างคือปริศนาคำทายเป็นตัวอย่างของการผสมผสานทางวัฒนธรรม (cultural hybridization) (Nederveen Pieterse 1995) ในยุคโลกาภิวัตน์ กล่าวคือสามารถคงความเป็นท้องถิ่นไว้ได้ในขณะที่มีการรับและปรับกระแสวัฒนธรรมโลกเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวเอง

การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในการเล่นท่ายปริศนาคำทายในปัจจุบันสามารถแบ่งได้เป็นสองประเด็นใหญ่ๆ คือ การปรับกระแสวัฒนธรรมโลกให้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมท้องถิ่น และ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อเป็นช่องทางในการเผยแพร่และการเล่นท่ายปริศนา

1) การปรับกระแสวัฒนธรรม โลกให้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมท้องถิ่น

แต่เดิมมานั้นเนื้อหาของปริศนาคำทายมักจะเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมในสังคมเกษตรกรรม และสภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของวัฒนธรรมท้องถิ่น (ดู นพคุณ คุณาชีวะ 2519 และ ประเทือง คล้ายสุบรรณ 2529) ตัวอย่างเช่น

- อะไรเอ๋ย ยายแก่หลังคด กินหญ้าหมดทุ่ง

เฉลย: เคียว

- อะไรเอ๋ย เมื่อเล็กนุ่งขาว เมื่อสาวนุ่งเขียว เมื่อแก่นุ่งแดง

เฉลย: พริกขี้หนู

ปริศนาทั้งสองเป็นการแสดงถึงความสังเกตลักษณะเด่นของเครื่องมือเครื่องใช้และพืชผักที่พบในท้องถิ่นและนำมาผูกเป็นปริศนา ในส่วนของปริศนาอะหมี่ก็มีการผูกปริศนาจากความรู้ในท้องถิ่นเช่นกัน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ไขนาคาควนิดพิชเหลือหลาย	(งูสามเหลี่ยม)
สตรีร้ายขายหน้าท่านว่าชั่ว	(หญิงสามผัว)
บุรุษร้ายใครไม่ทำให้ต่ำตัว	(ชายสามโบสถ์)
มากหัวมากหน้าภูผาใด	(เขาสามมุข)

(พึงเพย ใจรักธรรม)

ในปัจจุบัน นอกเหนือจากปริศนากลุ่มที่สร้างจากองค์ความรู้ท้องถิ่นแล้ว กระแสความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมโลกได้แพร่เข้ามาในประเทศไทยผ่านช่องทางต่างๆ ที่สำคัญคือ สื่อสารมวลชน นอกจากนี้การแผ่กระจายของลัทธิบริโภคนิยมทำให้มีสินค้าต่างประเทศเข้ามาในสังคมไทยมากมาย คนในสังคมรับรู้สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นและในความรู้ที่แพร่เข้ามา นอกจากนี้ยังได้พยายามทำความเข้าใจกับสิ่งใหม่เหล่านี้ ส่วนหนึ่งได้นำความรู้ใหม่หรือสิ่งใหม่เหล่านี้มาดัดแปลงเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของตน การประยุกต์ความรู้ใหม่เหล่านี้ในการสร้างปริศนาคำทายใหม่ๆ ก็นับว่าเป็นส่วนหนึ่งของความพยายามเข้าใจกระแสโลก ปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และแสดงความสามารถในการควบคุมความรู้ใหม่นี้ โดยการ “ใช้” เป็นพื้นฐานในการสร้างงานทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นเพื่อรับใช้เจ้าของวัฒนธรรมนั้น (Lieber 1976: 262-264) กล่าวคือ แม้ว่าจะมีการผสมผสานองค์ประกอบของกระแสวัฒนธรรมโลกในปริศนาคำทาย แต่การละเล่นพื้นบ้านนี้ยังคงความเป็นไทยไว้ได้เพราะสร้างโดยใช้ภาษาไทยและขนบการละเล่นทางภาษาแบบไทย ผู้ที่จะ “สนุก” กับการเล่นทายปริศนาคำทายเหล่านี้จึงต้องเป็นคนไทยหรือผู้ที่รู้ภาษาไทยดีพอ

เนื้อหาของปริศนาคำทายไทยสมัยใหม่แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานวัฒนธรรมอื่นให้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมท้องถิ่น (indigenization) ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของผู้สร้างปริศนาที่สามารถรับและผนวกกระแสวัฒนธรรมโลกอื่นเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในวัฒนธรรมของตนเพื่อช่วยสร้างสีสันและความหลากหลายโดยที่ยังไม่สูญเสียความเป็นท้องถิ่น ในตัวอย่างปริศนาอะหมี่ และปริศนาอะไร่อยต่อไปนี้

จ.050

เป็นเจ้าของ ลีลา ท่าลูบเป้า	(ไมเคิล แจ็คสัน)
นักบาสเจ้า ยอดฮิต ติดเอดส์อยู่	(เมจิก จอห์นสัน)
นักฟุตบอล อังกฤษ ติดแมนยูฯ	(ไบรอัน ร็อบสัน)
มีขายอยู่ ทากาย สบายตัว	(แบ๊งเด็กจอห์นสัน)

(ประสิทธิ์ ปะสิว)

ปริศนาคำทายข้อนี้เป็นประเภทพ้องคำหลัง กล่าวคือ คำตอบในกลุ่มสัมพันธ์กันในลักษณะที่ลงท้ายด้วยคำเดียวกัน คือ คำว่า “-สัน” เนื้อหาของปริศนานั้นเป็นความรู้เกี่ยวกับนักร้อง นักกีฬา และ สินค้า

ต่างประเทศที่เข้ามาในความรับรู้ของคนในสังคมวัฒนธรรมไทย ทั้งไมเคิล จอห์นสัน แมจิก จอห์นสัน ไบรอัน ร็อบสัน และ แป้งเด็กจอห์นสัน สามารถพิจารณาได้ว่าเป็นส่วนกระแสวัฒนธรรมโลกที่แพร่เข้ามาในสังคมไทย คนไทยแสดงความรับรู้และก้าวทันโลกโดยประยุกต์ความรู้โลกาภิวัตน์ดังกล่าวมาเป็นส่วนหนึ่งของการละเล่นพื้นบ้านได้อย่างแยบยล

ส.สพานคู่ 23/41

เกมโซว์นีโน้จำ	(มาสเตอร์คีย์)
บัตรพกพาหาใช้หู	(มาสเตอร์การ์ด)
เหล้าดีเจียพิสุจน์	(มาสเตอร์เบลนด์)
แม่บทสุด ขุดค้นแผน	(มาสเตอร์แพลน)

(โสรัจจ์ สวัสดิกุล)

ปริศนาในตัวอย่างนี้แต่งด้วยคำประพันธ์ไทยประเภทกาพย์ยานี 11 ในส่วนของชุดคำเจลยนั้นประกอบด้วย ชื่อของรายการเกมโซว์อันเป็นรูปแบบความบันเทิงที่ไทยรับมาจากตะวันตก ชื่อของบัตรเครดิตที่มีเครือข่ายทั่วโลก ยี่ห้อสุราไทยที่ใช้เป็นภาษาอังกฤษ และศัพท์ภาษาอังกฤษที่หมายถึง "แผนแม่บท" ทุกคำมีลักษณะร่วมกันคือขึ้นต้นด้วยคำว่า "มาสเตอร์-" เหมือนกัน จะเห็นว่่านายปริศนาได้ใช้ประโยชน์จากกระแสวัฒนธรรมต่างประเทศที่แพร่เข้ามาในสังคมไทย โดยนำมาจัดหมวดหมู่ใหม่โดยใช้เกณฑ์ทางภาษาเป็นหลักเพื่อใช้เล่นทายเพื่อความสนุกสนาน

ยานี 44/28

บาสดั่ง นั่งไม่ติด	(NBA)
เรียนอังกฤษ ฟิตเสียงศัพท์	(AUA)
ลือเลื่อง เพื่องสายลับ	(CIA)
กับถิ่นมั่ง เมืองลุงแซม	(USA)

(ประสิทธิ์ ปะสิว)

ในปริศนานี้ ส่วนตัวคำถามเป็นภาษาไทย และผูกด้วยคำประพันธ์ไทย แต่ในส่วนของตัวคำตอบนั้นเป็นภาษาอังกฤษซึ่งพ้องคำหลังคือคำว่า "A" นอกจากในส่วนของตัวภาษาที่แสดงความผสมผสานทางวัฒนธรรมแล้ว การนำเนื้อหาซึ่งเป็นเรื่องของวัฒนธรรมตะวันตกมาถามในรูปแบบปริศนาที่เป็นของไทยนั้น ก็เป็นการผสมผสานทางวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่งที่พบในปริศนานี้

ในส่วนของปริศนาอะไรเอ่ย ก็มีตัวอย่างแสดงให้เห็นการผสมผสานกระแสโลกาภิวัตน์เข้ากับรูปแบบการเล่นทายของไทย

- โคะอะไรเอ่ยมีแต่หนัง

เจलय: โคลัมเบียพิกเจอร์ส (Columbia Pictures)

ปริศยานี้นำชื่อของบริษัทที่ทำธุรกิจภาพยนตร์ระดับโลกมาใช้เป็นเนื้อหา ตัวปริศนาแสดงให้เห็นถึงความรับรู้ของคนไทยเกี่ยวกับบริษัทภาพยนตร์ของฮอลลีวูดส์บริษัทนี้ และความสามารถในการ “เล่น” กับความรู้ใหม่นี้โดยนำไปผูกกับความกำกวมทางภาษาระหว่างคำไทยว่า “โค” (คำสุภาพของ วัว) และหน่วยคำเทียม (pseudo-morpheme)⁵ (Dienhart 1999: 109, 122-123 Pepicello and Green 1984: 43) “โค-” ในชื่อ “โคลัมเบีย พิคเจอร์ส” (Columbia Pictures) ผู้ที่เข้าใจตรรกะของปริศนานี้ต้องเป็นผู้ที่รับรู้ทั้งกระแสวัฒนธรรมโลกและกระแสวัฒนธรรมทางภาษาไทย

- โคอะไรมีแต่น้ำ ไม่มีเนื้อ

เฉลย: โคคาโคล่า

ในปริศานี้ ผู้คิดปริศนามองหาชื่อของเครื่องดื่มสากลซึ่งเป็นตัวแทนหนึ่งของกระแสวัฒนธรรมโลกาภิวัตน์เข้ามาใช้เป็นเนื้อหาของปริศนา แก่นของปริศนาคือการนำความกำกวมทางภาษาของหน่วยคำเทียม “โค-” ซึ่งไม่มีความหมายในตัวเองมากล่าวถึงอย่างกำกวมเพื่อล่อให้คิดว่าหน่วยคำนี้คือ คำว่า โค ซึ่งเป็นคำสุภาพของ “วัว” ผู้ฟังจึงถูกล่อให้หลงทางไปใคร่ครวญหาสัตว์ที่ไม่มีเนื้อมีแต่น้ำดังที่บรรยายไว้ในปริศนา

- รดอะไรเย็นน่าเป็นห่วง

เฉลย: รดออดี

ปริศนานี้สร้างขึ้นจากการสังเกตเครื่องหมายการค้าของรถยนต์ยุโรปยี่ห้อหนึ่งซึ่งเป็นรูปห่วงสี่ห่วงคล้องกันและมักจะติดอยู่ตรงด้านหน้าของตัวรถ และจากการสังเกตเห็นความกำกวมของกลุ่มเสียง /nâapenhûang/ กลุ่มเสียงนี้สามารถตีความเป็นวลีว่า “น่าเป็นห่วง” (ลักษณะอาการซึ่งควรจะต้องใส่ใจเป็นพิเศษ) หรือ เป็นประโยค “หน้าเป็นห่วง” (ด้านหน้ามีห่วง) การตีความอย่างแรกมีความเด่นชัด (saliency) มากกว่า เพราะเป็นวลีที่ใช้จนติดปากในภาษาไทย ดังนั้นเมื่อผู้ฟังได้ยินปริศนาก็มักจะนึกถึงความหมายในนัยยะนี้และถูกลวงให้หลงทางได้ ความกำกวมดังกล่าวนี้ถือเป็นความกำกวมในระดับโครงสร้าง (syntactic ambiguity)

- ชีอะไรชอบว่ายน้ำ

เฉลย: She likes to swim.

ในตัวอย่างนี้ความรู้ภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาสากลของโลกยุคโลกาภิวัตน์ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของปริศนาคำทายไทย ความคล้ายคลึงของการออกเสียงคำภาษาอังกฤษว่า she (หล่อน) และคำไทยว่า ชี (นักบวชเพศหญิง) ถูกนำมาสร้างเป็นแก่นหลักของปริศนา เมื่อพูดถึง “ชี” ในบริบทของข้อความภาษาไทยดังในปริศนานี้ “ชี” ที่เป็นคำไทยหมายถึง “นักบวชเพศหญิง” จะมีความเด่นกว่า ดังนั้นปริศนาจึงสามารถชักผู้ฟังให้หลงคิดโดยใช้ความหมายดังกล่าวเป็นหลักได้ ต่อเมื่อรู้ว่าคำเฉลยคือ “She likes to swim.” ผู้ฟังจึงได้รู้ว่าปริศนาคำทายไทยข้อนี้ได้นำเอาความรู้ภาษาสากลมาใช้ในรูปแบบการละเล่นพื้นบ้านของไทย

- เกาะอะไรเอ๋ยเห็นฉันวิ่ง

เฉลย: เกาะสีมิลัน (เกาะ see me run.)

เกาะสีมิลันนั้น หากออกเสียงให้คลาดเคลื่อนเล็กน้อยสามารถออกเสียงได้ว่า “เกาะซีมีรัน (เกาะ see me run)” ซึ่งแปลความอย่างหลวมๆ ได้ว่า “เกาะเห็นฉันวิ่ง” ปริศนาข้อนี้เล่นกับการผสมผสานของการใช้คำภาษาอังกฤษกับภาษาไทยดังได้อธิบายแล้ว

2. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อเป็นช่องทางในการเผยแพร่และการเล่นทายปริศนา

นอกเหนือจากการปรับกระแสวิวัฒนธรรมโลกให้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมท้องถิ่นดังปรากฏในตัวอย่างปริศนาคำทายที่ยกมาแล้วนั้น การผสมผสานทางวัฒนธรรมอีกรูปแบบหนึ่งคือ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อเป็นช่องทางในการเผยแพร่และการเล่นทายปริศนาศัพท์ใหม่ โดยทั่วไปแล้วปริศนาคำทายเป็นการละเล่นที่เล่นกันในบริบทการสื่อสารแบบตัวต่อตัว (face-to-face communication) อย่างไรก็ดี ในสังคมไทยนั้น ก็มีการใช้ปริศนาคำทายในสื่อประเภทต่างๆ ด้วยเช่นกัน มีบันทึกว่าตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 เมื่อการพิมพ์เริ่มแพร่หลาย (ดู วิชา สิริสวัสดิ์ 2528: 20-39) ก็มีการลงพิมพ์ “โคลงทาย” ซึ่งเป็นปริศนาที่มีรูปแบบคล้ายปริศนาผะหมี่ ในหนังสือพิมพ์ขจรญาณสัปดาห์ ต่อมาเมื่อสื่อประเภทอื่นๆ เป็นที่แพร่หลายในสังคมไทย ก็มีการนำปริศนาคำทายมาเผยแพร่ผ่านสื่อนั้น ๆ ด้วย ตัวอย่างเช่น ในยุคแรกเริ่มของโทรทัศน์ไทย มีการจัดรายการเกมโชว์ ชื่อ “ผะหมี่” โดย จำนงค์ รังสิกุล และได้นำปริศนาผะหมี่มาเป็นปัญหาในรายการเพื่อให้ผู้ชมทางบ้านโทรศัพท์มาร่วมทายในรายการซึ่งออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ช่อง 4 บางขุนพรหม (วิชา สิริสวัสดิ์ 2528: 36-37; อรุณฯ สุดประเสริฐ 2538: 12) ในช่วงปี พ.ศ. 2532 ถึง 2544 ในรายการเกมโชว์ชื่อ “เวทีทอง” ก็ได้มีการประยุกต์ใช้ปริศนาผะหมี่ทั้งแบบปริศนาร้อยกรองและปริศนารูปภาพเป็นส่วนหนึ่งของการแข่งขันในรายการ ในสื่อสิ่งพิมพ์ก็มีการนำปริศนาอะไรเอ๋ยไปเผยแพร่ ดังเช่นในหนังสือการ์ตูนรายปักษ์ เช่น หนูจำ และหนังสือเกมรายปักษ์ เช่น Puzzle Kids, ปริศนา, ھرรหห, และเกมลับสมอง (ดูรายละเอียดเพิ่มเติมใน Phakdeephassook 2003)

ในที่นี้จะขอกล่าวถึงรูปแบบการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่พบในอินเทอร์เน็ตหรือระบบการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication; CMC) ซึ่งถือเป็นช่องทางการสื่อสารของโลกยุคโลกาภิวัตน์ อินเทอร์เน็ตเริ่มพัฒนาขึ้นในสหรัฐอเมริกาในช่วงสงครามเย็น ในปี ค.ศ. 1957 ด้วยจุดมุ่งหมายทางยุทธศาสตร์การทหาร อย่างไรก็ตาม ในช่วงหลังจากสงครามเย็นสิ้นสุดลง อินเทอร์เน็ตก็ยังได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องแม้วัตถุประสงค์และรูปแบบการใช้งานจะแตกต่างจากวัตถุประสงค์เดิมไปโดยสิ้นเชิง (Wellman et al 1996: 214; Kitchen 1998) ในส่วนของประเทศไทยนั้น เริ่มมีการพัฒนาระบบการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (CMC) ในช่วงปีทศวรรษ 1980 (พ.ศ. 2523-2533) มีการทดลองส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ฉบับแรกจากประเทศไทยไปยังประเทศออสเตรเลียในปี ค.ศ. 1986 (พ.ศ. 2529) ในช่วงทศวรรษปี 1990 (พ.ศ. 2533-2543) ระบบการสื่อสารนี้ได้พัฒนาไปไกลมากจนทำให้มีเครือข่ายการ

สื่อสารครอบคลุมไปยังบริเวณต่างๆ ของประเทศอย่างกว้างขวาง และมีรูปแบบการสื่อสารใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมาย (Palasri et al. 1999: 25-45)

ระบบการสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หรือที่เข้าใจโดยทั่วไปว่า อินเทอร์เน็ตนี้ มีพลังในการสื่อสารที่น่าสนใจมาก กล่าวคือเครือข่ายครอบคลุมเกือบทั่วโลก และมีความเร็วในการส่งผ่านข้อมูลสูงมาก ครอบคลุมที่ทั่วถึงกันและความเร็วในการติดต่อสื่อสารนี้เองทำให้การสื่อสารโดยใช้เทคโนโลยีนี้สามารถราวกับจะย่อโลก หรือในอีกแง่หนึ่งสามารถจะเอาชนะข้อจำกัดของสภาพทางกายภาพในโลกแห่งความเป็นจริง นอกจากนี้การที่ข้อมูลจากที่ต่างๆ สามารถส่งผ่านถึงกันได้อย่างเสรี เทคโนโลยีการสื่อสารนี้จึงมีส่วนลดความสำคัญของเส้นกันพรมแดนระหว่างประเทศต่างๆ ในโลกลงได้อย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน อันนำไปสู่ค่านิยมของยุคโลกาภิวัตน์ว่า "ยุคโลกไร้พรมแดน"

นอกเหนือจากความครอบคลุมและความรวดเร็วในการสื่อสารแล้ว การสื่อสารระบบใหม่นี้มีคุณสมบัติบางอย่างซึ่งสามารถประยุกต์ใช้ให้เกิดคุณูปการต่อการอนุรักษ์และเผยแพร่การละเล่นพื้นบ้านไทย ได้ดังตัวอย่างที่ปรากฏในกับการเล่นทายปริศนาไทยในปัจจุบัน การสื่อสารผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์เปิดโอกาสให้คนจากที่ต่างๆ ทั่วทุกมุมโลกสามารถ "พบปะ" และ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ทำให้เกิดพื้นที่โลกเสมือน (virtual world) หรือที่เรียกอีกอย่างว่า "ไซเบอร์สเปซ (cyberspace)" ขึ้น ในโลกเสมือนนี้เองมีการรวมตัวของผู้ใช้เครือข่ายจนเกิดเป็น "ชุมชนเสมือน (virtual community)" อันเป็นแหล่งที่เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกและเป็นแหล่งที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์กิจกรรมทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่อาจจะไม่เคยมีมาก่อน (ดูเพิ่มเติมที่ Reid 1995; Novak 1991; Benedikt 1991, Rheingold 1993, และ Kitchen 1998) กิจกรรมเหล่านี้หมายรวมไปถึงการเผยแพร่และในการเล่นปริศนาคำทายในยุคโลกาภิวัตน์ด้วย

การเล่นทายปริศนาบนไซเบอร์สเปซ สามารถทำได้ในหลายรูปแบบ ได้แก่ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์แบบส่งต่อ (forwarded e-mail) เว็บไซต์ (website) ห้องสนทนา (chat room) กระดานสนทนา (web board discussion)

การเผยแพร่ปริศนาคำทายผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แบบส่งต่อ และห้องสนทนาที่ปรากฏบ่อยคือการส่งต่อหรือการทายปริศนาอะไร่อยในหมู่เพื่อนหรือคนรู้จักกลุ่มย่อย ปริศนาคำทายเป็นหนึ่งในบรรดาข้อมูลข่าวสารที่สมาชิกของกลุ่มย่อยเหล่านี้ส่งหรือสื่อสารถึงกัน ในทางตรงกันข้ามการเผยแพร่และการเล่นทายปริศนาผ่านเว็บไซต์ และกระดานสนทนาอิเล็กทรอนิกส์ (web discussion board) นั้นมีลักษณะเปิดกว้างมากกว่าเพราะผู้ที่แวะมาอ่านหรือร่วมกิจกรรมสามารถเป็นผู้ใดก็ได้ที่สนใจในกิจกรรมนี้ ในบทความนี้จะขอลำดับถึงการเผยแพร่ในสองรูปแบบนี้เป็นสำคัญ

ในส่วนหนึ่งของเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการเผยแพร่ปริศนาคำทายนั้น ในปัจจุบันมีหลายเว็บไซต์ ได้แก่ www.sanook.com, www.Mithai.com, www.funfanclub.com, และ บ้านปริศนาผะหมี่ (<http://pamii.hypermart.net>) ส่วนการเล่นปริศนาคำทายผ่านทางกระดานสนทนานั้นพบได้ที่ "โต๊ะห้องสมุด" ในเว็บไซต์ www.pantip.com

ปริศนาที่เผยแพร่ในสามเว็บไซต์แรกนั้นคือปริศนาอะไรเอ่ย ส่วนในเว็บไซต์สุดท้ายนั้นเน้นในเรื่องของปริศนาอะหะหะเป็นสำคัญ การเผยแพร่ปริศนาอะไรเอ่ยในสามเว็บไซต์แรกที่กำลังถึงนั้นทำได้โดยเปิดโอกาสให้ผู้สนใจได้ลองทายปริศนาในคลังปริศนา และได้ลองส่งปริศนาใหม่ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้ลองทายด้วย ในส่วนของการลองทายนั้น ที่เว็บ sanook.com และ Mthai.com ผู้สร้างระบบได้ออกแบบให้การเล่นทายมีความน่าตื่นเต้นมากกว่าการได้อ่านคลังปริศนา กล่าวคือ เริ่มแรกผู้อ่านจะได้เห็นเฉพาะส่วนของตัวปริศนา เมื่อผู้สนใจอ่านตัวปริศนาแล้วลองทายด้วยตัวเองแล้ว สามารถดูคำเฉลยได้โดย เลื่อนตัวชี้ (cursor) ไปยังส่วนที่เขียนว่า "เฉลย" เพื่อขอดูคำเฉลย ในส่วนของ funfanclub.com นั้นจะเปิดให้ผู้ลองทายส่งคำตอบเข้ามาก่อน จากนั้นสักระยะหนึ่งผู้ดูแลเว็บจะมาเฉลยปริศนานั้น ๆ สิ่งที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งคือที่เว็บไซต์นี้มีการสร้างเกมออนไลน์ในลักษณะที่เลียนแบบรูปแบบรายการเกมเศรษฐีซึ่งเป็นเกมโทรทัศน์ระดับโลกที่เข้ามาตีตลาดในเมืองไทย หากแต่แทนที่จะใช้การถามคำถามเชิงวิชาการอย่างในรายการต้นแบบเกมในเว็บไซต์นี้ใช้ปริศนาอะไรเอ่ยวัดความสามารถของผู้แข่งขัน

ประเด็นที่น่าสนใจอีกอย่างคือ บริษัทที่ดูแลเว็บไซต์นี้ได้ผลิตตุ๊กตารูปแบบที่ใช้ในลานสวนสนุกต่างประเทศ แล้วบรรจุการทายปริศนาอะไรเอ่ยเป็นหนึ่งในเกมในตู้เกมนั้นด้วย ย่อมเป็นการยากที่จะปฏิเสธว่าผลประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ที่เป็นแรงจูงใจในการผลิตตุ๊กตารูปแบบและสร้างเว็บไซต์ต่างๆ เหล่านี้ แต่อย่างไรก็ดี ในประเด็นที่กิจกรรมดังกล่าวมีส่วนทำให้เกิดปริศนาใหม่ๆ และมีการเผยแพร่ไปยังกลุ่มเด็กรุ่นใหม่ก็นับเป็นผลพลอยได้ที่ควรให้ความสำคัญเช่นกัน

ในส่วนของเว็บไซต์สุดท้ายที่กำลังถึงคือ "บ้านปริศนาอะหะหะ" นั้น มีความสัมพันธ์กับการใช้ปริศนาคำทายบนกระดานสนทนาได้ตอบ กล่าวคือ เว็บไซต์นี้รวบรวมข้อมูลและความรู้ต่างๆ เกี่ยวกับปริศนาอะหะหะ และมีตัวเชื่อมโยง (link) ไปสู่กระดานสนทนาที่ "โต๊ะห้องสมุด" ในเว็บไซต์ www.pantip.com อีกด้วย เว็บไซต์ "บ้านปริศนาอะหะหะ" สร้างขึ้นและดูแลโดยคุณ "โดโรธี" ซึ่งเป็นสมาชิกของกลุ่มผู้นิยมเล่นทายปริศนาอะหะหะที่ "โต๊ะห้องสมุด" เว็บไซต์บ้านปริศนาอะหะหะสร้างขึ้นเพื่อเก็บกระทู้ปริศนาเก่าๆ ที่เล่นทายบน "โต๊ะห้องสมุด" เนื่องจากเว็บไซต์ pantip.com จะเก็บกระทู้เก่าไว้เพียงชั่วระยะเวลาหนึ่งแล้วก็จะลบทิ้งไปเพื่อให้มีเนื้อที่สำหรับข้อมูลใหม่ๆ นอกจากนี้มีครั้งหนึ่งที่ระบบลุ่มทำให้กระทู้ปริศนาเก่าๆ ที่เก็บไว้ในคลังข้อมูลของ "โต๊ะห้องสมุด" สูญหายไป "โดโรธี" จึงคิดสร้างเว็บไซต์แผดเพื่อเป็นคลังเก็บข้อมูลกระทู้ปริศนาอะหะหะในช่วงต่อมา เว็บไซต์นี้สร้างขึ้นตั้งแต่ปี พ.ศ. 2542 จนกระทั่งถึงปัจจุบัน (พ.ศ. 2547)

ในส่วนของกิจกรรมการเล่นทายปริศนาอะหะหะบนกระดานสนทนา (web discussion board) "โต๊ะห้องสมุด" ในเว็บไซต์ pantip.com นั้น เกิดจากความคิดของสมาชิกที่ใช้สมญานามว่า "ตัวปุย" ซึ่งเดิมเป็นชาวชลบุรี และรู้จักการเล่นทายปริศนาที่บ้านชนิดนี้เพราะเคยพบเห็นในงานศพ ต่อมาการเล่นชนิดนี้เริ่มเลือนหายไป "ตัวปุย" อยากจะลองฟื้นฟูและอนุรักษ์กิจกรรมดังกล่าวขึ้นมาจึงได้ริเริ่มและนำเสนอการเล่นทายปริศนาอะหะหะแก่เพื่อนสมาชิก "โต๊ะห้องสมุด" ดังปรากฏในกระทู้ชื่อ "ปริศนาร้อยกรอง (อะหะหะ) บทที่หนึ่ง: กระทู้ที่ท่านได้แต่โดมา" ข้างล่างนี้

=====

ปริศนาร้อยกรอง (มะหมี) บทที่หนึ่ง: กระทั่งนี้ท่านได้แต่ใดมา

เนื้อความ:

ย้อนรำลึกนึกถึงตอนเป็นเด็ก	เจ้าตัวเล็กช่างคิดเจ้าปัญหา
ได้ไปร่วมงานศพกับบิดา	เห็นคนมาชุมนุมรุมล้อมกัน
เอ๊ะ เขาทำอะไรกันนั้นหนอ	ขอที่ว่างให้พ่อและตัวฉัน
นั่งลงมองกระดานแล้วคิดพลัน	คล้ายปมนั้นให้ออกบอกทุกคน
ใครตายได้มีรางวัลเชมอบให้	หายไม่ได้ไม่เป็นไรดูน่าสน
คิดแล้วคิดคิดให้ได้คล้ายเล่นหมากรุก	คิดกันจบปวดหัวตบฟุ่ปกลับไป
มาวันนี้ก็อยากจะได้เล่น	แต่ไม่เห็นหาไม่เล่นที่ไหน
ฉันคิดเองก็ได้ไม่เป็นไร	วานท่านไขปริศนาขอทำหาย

ปริศนาบทที่หนึ่ง:

กระทั่งนี้ท่านได้แต่ใดมา	อย่ามัวช้ารีบตอบมาก่อนจะสาย
ท้องไม่รับทับไม่ร้องฟ้องทนาย	ไขความหมายแยะแยะแค้นเพลง
ฮัลโหล ฮัลโหล ฮัลโหล เฮียเหรอกะ	ของหนูนะดิจิตอลเวิร์ลดีโฟนเจ๋ง
ต่ำกว่ายศพลตรีนิดเดียวเอง	ห้าคนเก่งไขปริศนาอย่าช้าเอ๋ย

=====

จากคุณ: You'll never walk alone

ตัวปุย [23 มีนาคม 2542: 22: 55: 14]

=====

คำตอบของปริศนาบทที่หนึ่งนี้ คือ พันธุ์ทิพย์ พันกร พันแปด และ พันเอก ทั้งสี่คำตอบมีลักษณะพ้องคำหน้า คือ ขึ้นต้นด้วยพยางค์ว่า "พัน" เหมือนกัน "พันธุ์ทิพย์" เป็นชื่อของเว็บไซต์ที่ผู้อ่านได้พบกระทู้ปริศนา "พันกร" เป็นชื่อของนักร้อง พันกร บุญยะจินดา ผู้ซึ่งมีผลงานเพลงบทหนึ่งมีเนื้อร้องว่า "ท้องไม่รับทับไม่ร้อง" สำหรับ "พันแปด" นั้น เป็นชื่อเรียกย่อของระบบโทรศัพท์มือถือ "เวิร์ลดีโฟน" ซึ่งส่งสัญญาณที่คลื่นความถี่ 1800 เมกกะเฮิรตซ์ ส่วน "พันเอก" นั้น หมายถึงยศของนายทหารรองจากยศพลตรี ปริศนานี้มีรูปแบบเป็นท้องถื่นเพราะใช้ภาษาไทย ประพันธ์ด้วยฉันทลักษณ์ไทยและมีขนบการละเล่นแบบไทย หากแต่ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตสมัยใหม่ และเผยแพร่ผ่านสื่อที่มีความเป็นสากล ทั้งสองอย่างหลังนั้นเป็นผลพวงของการแพร่กระแสโลกาภิวัตน์เข้ามาในสังคมไทยอย่างชัดเจน

ด้วยเหตุที่ "โต๊ะห้องสมุด" เป็นแหล่งชุมนุมของผู้ที่รักและสนใจในเรื่องหนังสือและการประพันธ์เป็นพื้นอยู่แล้ว การนำเสนอกิจกรรมดังกล่าวจึงได้รับการตอบรับจากเพื่อนสมาชิกกลุ่มหนึ่ง ทำให้มีการสานต่อ

การเล่นทายปริศนาดังกล่าวมาเป็นลำดับ จนกระทั่งถึงปัจจุบันมีกระทู้ปริศนาอะหมี่ที่เล่นทายผ่านทางกระดานสนทนาอิเล็กทรอนิกส์แห่งนี้แล้วกว่า 700 กระทู้ ดังนั้นจึงนับได้ว่าการเล่นทายปริศนาอะหมี่ผ่านทางกระดานสนทนาอิเล็กทรอนิกส์นี้เป็นตัวอย่างที่ดีของการอนุรักษ์และเผยแพร่การเล่นพื้นบ้านไทยผ่านช่องทางการสื่อสารสมัยใหม่เพื่อทดแทนกิจกรรมซึ่งผู้ริเริ่มเกรงว่าจะเลือนหายไปจากสังคมไทย การสร้างสรรค์กิจกรรมออนไลน์นี้แสดงให้เห็นว่าหากรู้จักปรับใช้ เทคโนโลยีสมัยใหม่ก็เอื้อประโยชน์ต่อการสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

อีกส่วนหนึ่งที่ควรกล่าวถึง คือ พลังในการเชื่อมโยงสื่อสารของอินเทอร์เน็ต สมรรถนะดังกล่าวนี้ทำให้ผู้ที่เข้าร่วมกิจกรรมทายปริศนาอะหมี่ออนไลน์ไม่จำเป็นต้องอยู่ร่วมกัน (co-presence) ในสถานที่และเวลาเดียวกันอย่างกิจกรรมอะหมี่ในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้ที่สนใจจะสามารถเข้ามาอ่านกระทู้และร่วมลงทายได้ หากผู้นั้นสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ ไม่ว่าจะอยู่ ณ มุมใดของโลก มีตัวอย่างปรากฏกว่า ครั้งหนึ่งมีคนไทยซึ่งอยู่ต่างแดน ได้เข้ามาอ่านพบกระทู้ปริศนาอะหมี่ และอยากจะร่วมกิจกรรม แต่เนื่องด้วยไม่สามารถใช้แป้นพิมพ์อักษรไทยได้ จึงได้แต่งคำประพันธ์มาร่วมทายโดยใช้ภาษาอังกฤษผสมการรูปแบบฉันทลักษณ์ไทย ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นพลังของสื่อโลกาภิวัตน์นี้ที่ทำให้คนไทยที่ไม่ได้อยู่ในประเทศไทยสามารถมีส่วนร่วมในกิจกรรมท้องถิ่นอย่างการเล่นทายปริศนาอะหมี่ได้

สรุป

การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในการเล่นปริศนาคำทายไทยปัจจุบัน ทำให้คติชนประเภทนี้มีลักษณะแปลกใหม่ไปจากเดิม องค์ประกอบของวัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ผสมอยู่ในการเล่นเหล่านี้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ในการปรับประยุกต์วัฒนธรรมต่างถิ่นให้เข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่น ทั้งในแง่ของรูปแบบ เนื้อหา และการนำเสนอ ด้วยความแปลกใหม่นี้ทำให้อาจกล่าวได้ว่าการเล่นทายปริศนาไทยในยุคปัจจุบันมีลักษณะที่เป็น "วัฒนธรรมที่สาม (third culture)" กล่าวคือเป็นวัฒนธรรมไทยรูปแบบใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปอันเป็นผลจากการปะทะและประสานวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมโลก (ดู Koanantakool 1994)

นอกจากนี้แล้ว หากมองย้อนจากตัวการเล่นไปกลับไปสู่ตัวผู้สร้างและผู้เล่นทายปริศนาเราก็จะพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผลผลิตใหม่ทางวัฒนธรรมนี้กับตัวกลุ่มคนผู้สร้างและเสพงานนี้ กล่าวคือการเล่นปริศนาคำทายทั้งในส่วนของเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอสะท้อนให้เห็นว่าอัตลักษณ์ของกลุ่มคนที่สนุกกับการเล่นนี้ว่าเป็นคนกลุ่มใหม่ที่รับรู้และซึมซับกระแสวัฒนธรรมโลกไปพร้อมๆ กับการเรียนรู้วัฒนธรรมของท้องถิ่นตน ในทางกลับกันปริศนาคำทายใหม่ๆ เหล่านี้ก็รองรับความต้องการสิ่งบันเทิงใจของคนไทยยุคโลกาภิวัตน์ คนรุ่นใหม่เหล่านี้เติบโตในยุคแห่งการรับรู้กระแสวัฒนธรรมโลกในรูปแบบต่างๆ ผ่านทางสื่อและการแพร่ของลัทธิบริโภคนิยม สิ่งบันเทิงใจสำหรับคนเหล่านี้จึงต้องสอดคล้องกับรูปแบบวิถีชีวิตและความรับรู้ที่ปรับเปลี่ยนไป

เชิงอรรถ

1. แม้ว่า ะหนึ่ และ ใจึก จะมีลักษณะปลีกย่อยบางประการแตกต่างกัน แต่ลักษณะโดยรวมนั้นคล้ายคลึงกัน ดังนั้นในบทความนี้จะขอลำดับถึงปริศนาทั้งสองกลุ่มนี้รวมกันไป
2. เอกสารภาษาไทยบางเล่มกล่าวถึงเทศกาลดังกล่าวว่าคือเทศกาลสารทเดือนแปด (รุ่งอรุณ ทัมซุน นเดียร 2532: 7-8) บางเล่มกล่าวรวมๆ โดยไม่ระบุเจาะจง (สมดุลย์ ทำเนาว์ 2537: 14) อย่างไรก็ตาม เอกสารภาษาอังกฤษหลายเล่มกล่าวตรงกันว่า การเล่นทายปริศนาโคมไฟจัดในเทศกาลโคมไฟในเดือนอ้าย (Eberhard 1952: 64-65; Plaks 1996: 230; Eber 1996: 238)
3. ดูเพิ่มเติมใน Phakdeephasook 2003: Ch. 4
4. ข้อความส่วนนี้เรียกว่า “หัวใจึก” หรือ หัวปริศนา มีไว้สำหรับอ้างอิงถึงปริศนาแผ่นนั้นๆ เพื่อความสะดวกในการเล่นทาย เพราะว่าการในการเล่นจริงจะมีการติดแผ่นปริศนาขึ้นไว้บนกระดานครั้งละประมาณ 50-80 แผ่น
5. หน่วยคำเทียม (pseudo-morpheme) คือ หน่วยเสียงที่ทำให้เสมือนเป็นหน่วยคำ คือทำเสมือนว่าเป็นหน่วยที่มีความหมายเพราะมีรูปลักษณะคล้ายหน่วยคำที่มีอยู่แล้วในภาษา แต่แท้ที่จริงแล้วหน่วยนั้นเป็นเพียงส่วนประกอบของคำ ซึ่งหากแยกออกมาอยู่โดดๆ จะไม่มีความหมายในตัวเอง (Dienhart 1999: 109, 122-123 Pepicello and Green 1984: 43)

บรรณานุกรม

- กุลธินี มุทธากลิน. 2541. ยุควัฒนธรรมบริโภคนิยมครองโลก: สร้างมายาภาพให้เป็นสัจจะเทียม. ใน *ไทยยุควัฒนธรรมทาส*. พิทยา ว่องกุล, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: โครงการวิถัทรรศน์, 85-104.
- เชษฐา พวงหัตถ์. 2541. จักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรมในปลายศตวรรษที่ 20. ใน *ไทยยุควัฒนธรรมทาส*. พิทยา ว่องกุล, บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: โครงการวิถัทรรศน์, 193-211.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2545. *วาทกรรมการพัฒนา: อำนาจ ความรู้ ความจริง เอกลักษณะ และ ความเป็นอื่น* (ฉบับปรับปรุง). กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- นพคุณ คุณาชีวะ. 2519. การจัดหมวดหมู่ปริศนาของไทย. กรุงเทพฯ: กรมการฝึกหัดครู.
- บุญรอด ปานปุนนัง. 2504ก. ใจึกเมืองชล 1. ไทย-ไท. 494: 5 กรกฎาคม 2504.
- _____. 2504ข. ใจึกเมืองชล 2. ไทย-ไท. 495:10 กรกฎาคม 2504.
- _____. 2504ค. ใจึกเมืองชล 3. ไทย-ไท. 496: 15 กรกฎาคม 2504.
- ประเทือง คล้ายสุบรรณ. 2529. *ปริศนาคำทาย*. กรุงเทพฯ: สุทธิสารการพิมพ์.
- พังเพย ใจรักธรรม. ม.ป.ป. ใจึก.
- พิทยาลักษณ์ สิทธิถาวร. 2528. *การศึกษา “ใจึก” จากอำเภอพนัสนิคม จังหวัดชลบุรี*. วิทยานิพนธ์ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- รุ่งอรุณ ทิมขุนทดเดียร. 2532. รายงานการวิจัยเรื่อง *ปริศนาคำทาย: การวิเคราะห์กลวิธีในการใช้ภาษา*. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- วิภา ศิริสวัสดิ์. 2526. วิวัฒนาการของปริศนาคำทายไทยและการนำมาใช้ในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา, *วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- สมดุลย์ ทำเนาว์. 2537. *โจ๊กปริศนา (ฉบับปรับปรุง); พิมพ์ครั้งที่ 3*. ชลบุรี: กมลศิลป์การพิมพ์.
- สามารถ ศักดิ์เจริญ. 2543 ก. *ปริศนาร้อยกรอง 1*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- _____. 2543 ข. *ปริศนาร้อยกรอง 2*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อรนุช สุดประเสริฐ. 2538. การวิเคราะห์รายการเกมโชว์และควิซโชว์ทางโทรทัศน์. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*.
- Appadurai, Arjun. 1996. *Modernity at Large: Cultural Dimension of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Benedikt, Michael. 1991. Cyberspace: Some Proposals. In *Cyberspace: First Steps*, ed. Michael Benedikt, pp. 119-224. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- de Saussure, Ferdinand. 1916. *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot. (Translated by Wade Baskin. 1959. *Course in General Linguistics*. New York: Philosophical Library.)
- Dienhart, John M. 1999. A Linguistic Look at Riddles. *Journal of Pragmatics* 31: 95-125.
- Dirlik, Arif. 1996. The Global in the Local. In *Global/Local: Cultural Production and the Transnational Imaginary*, eds. Rob Wilson and Wimal Dissanayake, pp. 21-45. Durham: Duke University Press.
- Eber, Irene. 1996. Riddles in *The Dream of the Red Chamber*. In *Untying the Knot: On Riddles and Other Enigmatic Modes*, eds. Galit Hasan-Rokem, and David Shulman, pp. 237-251. New York/Oxford: Oxford University Press.
- Ekerhard, Wolfram. 1952. *Chinese Festival*. New York: Henry Shuman.
- Featherstone, Mike. 1996. Localism, Globalism, and Cultural Identity. In *Global/Local: Cultural Production & the Transnational Imaginary*, eds. Rob Wiloson and Wimal Dissanayake, pp. 46-77. Durham: Duke University Press.
- _____. 1995. *Undoing Culture: Globalization, Postmodernism and Identity*. Thousand Oaks: Sage.
- Hannerz, Ulf. 1996. *Transnational Connection: Culture, People, Places*. London/New York: Roudledge.
- Kitchin, Rob. 1998. *Cyberspace: The World in the Wires*. Chichester, West Sussex: John Wiley & Sons.
- Koanantakool, Paritta Chalermpong. 1994. Thai Culture in the Global Age. In *Information Superhighways and Cultural Diversity: Communication and Local Culture in the Global Age*, ed. Malee Boonsiripunth, pp. 83-93. Bangkok: Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasart Univerity.

- Lau, Kimberly J. 1999. Folklore and Theories of Globalization. *Folklore Forum* 30 (1/2): 55-71.
- Lieber, Michael D. 1976. Riddles, Cultural Categories, and World View. *Journal of American folklore* 89: 255-265.
- McLuhan, Marshall. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- McLuhan, Marshall, and Bruce R. Powers. 1989. *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. New York/ Oxford: Oxford University Press.
- Nederveen Pieterse, Jan. 1995. Globalization as Hybridization. In *Global Modernities*, eds. Mike Featherstone, Scott Lash, and Roland Robertson, pp. 45-68. London: Sage.
- Novak, Marcos. 1991. Liquid Architecture in Cyberspace. In *Cyberspace: First Steps*, ed. Michael Benedikt, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Palasri, Sirin, Steven Hunter, and Zita Wenzel. 1999. *The History of the Internet in Thailand*. Eugene: University of Oregon Books.
- Pepicello, W. J., and Thomas A. Green. 1984. *The Language of Riddles: New Perspectives*. Columbus: Ohio State University Press.
- Phakdeephassook, Siriporn. 2003. *Dynamics and Interconnectivity of Riddling in the Social Life of Central Thailand*. Ph.D. Dissertation, University of Pennsylvania.
- Plaks, Andrew H. 1996. Riddle and Enigma in Chinese Civilization. In *Untying the Knot: On Riddles and Other Enigmatic Modes*, eds. Galit Hasan-Rokem, and David Shulman, pp. 227-236. New York/ Oxford: Oxford University Press.
- Reid, Elizabeth. 1995. Virtual Worlds: Culture and Imagination. In *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*, ed. Steven G. Jones, pp. 164-183. Thousand Oaks, CA.: Sage
- Rheingold, Howard. 1992. A Slice of Life in My Virtual Community. Available gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/Community/virtual_communities92.
- _____. 1993. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, MA.: Addison-Wesley.
- Robertson, Roland. 1995. Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity. In *Global Modernities*, eds. Mike Featherstone, Scott Lash, and Roland Robertson, pp. 25-44. London: Sage.
- Shuman, Amy. 1993. Dismantling Local Culture. *Western Folklore* 52: 345-364.
- Surratt, Carla G. 1998. *Netlife: Internet Citizens and their Communities*. Commack, NY.: Nova Science Publishers.
- Wellman, Barry, et al. 1996. Computer Networks as Social Networks: Collaborative Work, Telework, and Virtual Community. *Annual Review of Sociology* 22: 213-238.